



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del  
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**

**TEMA:**

---

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES, DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE LATACUNGA”

---

**AUTOR:** Mayra Elizabeth Beltrán Herrera

**TUTOR:** Lic. Edgar Bladimir Sánchez Vaca, Mg

**AMBATO - ECUADOR**

**2023**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

**CERTIFICA:**

Yo, Lic. Edgar Bladimir Sánchez Vaca, Mg, con C.C.# 180186305-9 , en mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES, DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE LATACUNGA”**, desarrollado por la estudiante Mayra Elizabeth Beltrán Herrera con C.C. # 050348994-0, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

Lic. Edgar Bladimir Sánchez Vaca, Mg

C.C. 1801863059

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autora Mayra Elizabeth Beltrán Herrera con el tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES, DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE LATACUNGA”**, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



---

Mayra Elizabeth Beltrán Herrera

C.C. 050348994-0

**AUTORA**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES, DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA HERMANO MIGUEL DE LA CIUDAD DE LATACUNGA”**, presentando por la señorita Beltrán Herrera Mayra Elizabeth, estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

## **COMISIÓN CALIFICADORA**

---

Dra. Marina Zenaida Castro Solórzano, Mg.  
C.C.1802740934  
**Miembro del Tribunal**

---

Lic. José Asencio Fonseca Carrasco, Mg.  
C.C. 1802106698  
**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener una de las metas más anheladas.

Quiero dedicar este trabajo a mis padres Luis y Blanca quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades que se me presentó a lo largo de mi carrera profesional.

A mi hermano Wilson y mis hermanas Nataly, Lizbeth, Alexandra y Adriana por su cariño y apoyo incondicional por esas palabras de aliento que nunca faltaron y por confiar en mí siempre durante todo este proceso.

A mi abuelita Diocelina, que con sus cuidados y su protección nada de esto sería posible, en especial a mi abuelito Segundo sé que desde el cielo me está viendo, siempre te llevo en mi corazón y te recuerdo en todo momento, les agradezco de por vida.

Finalmente a mi enamorado Alexander Factos, quien me acompañó, me brindó su apoyo y amor incondicional, has estado conmigo incluso en los momentos más difíciles de mi vida, pero estuviste motivándome y ayudándome a conseguir uno de mis objetivos propuestos.

***Mayra Elizabeth Beltrán Herrera***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios principalmente por sus bendiciones y por la salud, ya que, gracias a él, he logrado mí objetivo de culminar la carrera.

A mis padres, a mi hermano y hermanas que con su amor, esfuerzo, carisma y apoyo incondicional pudieron guiarme por un buen camino para alcanzar mis metas planeadas.

A mi prestigiosa Universidad Técnica de Ambato, en especial a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Básica por su formación académica durante todos estos períodos académicos.

A mis docentes que han sido parte de mi camino universitario, y a todos ellos les quiero agradecer por transmitir los conocimientos necesarios que fueron de gran ayuda para mí formación profesional.

Le agradezco profundamente al Mg. Bladimir Sánchez, por toda su experiencia, paciencia y valiosos conocimientos pudo guiarme a la culminación de este proyecto de investigación.

***Mayra Elizabeth Beltrán Herrera***

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>iii</b>
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....</b>	<b>iv</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>v</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....</b>	<b>vii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>x</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>1</b>
1.1. Antecedentes Investigativos.....	1
1.2. Desarrollo de la Variable Independiente.....	7
1.2.1. Estrategias .....	7
1.2.1.1. Estrategias Metodológicas .....	8
1.2.1.2. Estrategias Lúdicas.....	10
1.3. Desarrollo de la Variable Dependiente .....	15
1.3.1. Aprendizaje .....	15
1.3.1.1. Importancia del aprendizaje significativo .....	17
1.3.1.2. Características del aprendizaje significativo.....	17
1.3.1.3. Fases del aprendizaje significativo.....	19
1.3.2. Herramientas que propician el aprendizaje significativo para Estudios Sociales .....	21
1.4. Objetivos .....	23
1.4.1. Objetivo General.....	23
1.4.2. Objetivos Específicos .....	23

<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>25</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>25</b>
2.1. Materiales .....	25
2.2. Métodos.....	26
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>28</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>28</b>
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	28
3.2. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” .....	41
3.3. Discusión de Resultados .....	53
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>55</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>55</b>
4.1. Conclusiones .....	55
4.2. Recomendaciones.....	56
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>57</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>61</b>
Anexo 1. Carta de compromiso de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” .....	61
Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos: Encuesta aplicada a los estudiantes .....	62
Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos: Encuesta aplicada a los docentes .....	66
Anexo 4. Validación de instrumentos .....	70



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Tipos de estrategias metodológicas de Estudios Sociales.....	9
<b>Tabla 2</b>	Características de las estrategias lúdicas.....	11
<b>Tabla 3</b>	Recursos utilizados para este presente trabajo de investigación.....	25
<b>Tabla 4</b>	Población.....	27
<b>Tabla 5</b>	Tipo de actividad de apoyo en la construcción de conocimientos.....	28
<b>Tabla 6</b>	El juego en las horas de clases de Estudios Sociales.....	30
<b>Tabla 7</b>	Estrategias utilizadas para explicar los temas de Estudios Sociales.....	31
<b>Tabla 8</b>	Dinámicas y juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.....	32
<b>Tabla 9</b>	Beneficio que le ofrece el juego como estrategia de aprendizaje.....	33
<b>Tabla 10</b>	Mejora la enseñanza de Estudios Sociales mediante el juego.....	34
<b>Tabla 11</b>	Juegos educativos para impartir conocimientos nuevos.....	35
<b>Tabla 12</b>	Aplicación de juegos y dinámicas facilita la concentración de Estudios Sociales.....	36
<b>Tabla 13</b>	Motivados por aprender la asignatura de Estudios Sociales.....	37
<b>Tabla 14</b>	Trabajos grupales.....	38
<b>Tabla 15</b>	Aprende significativamente con el uso de maquetas, brújula y mapas.....	39
<b>Tabla 16</b>	El aprendizaje significativo es importante en la educación.....	40
<b>Tabla 17</b>	Estrategias participativas en la construcción de conocimientos.....	41
<b>Tabla 18</b>	Empleo estrategias lúdicas en las horas de clases de Estudios Sociales....	42
<b>Tabla 19</b>	Recursos didácticos al momento de explicar temas de Estudios Sociales.	43
<b>Tabla 20</b>	Dinámicas y el juego en el desarrollo de las actividades académicas.....	44
<b>Tabla 21</b>	Beneficio que ofrece la lúdica como estrategia de enseñanza.....	45
<b>Tabla 22</b>	Importancia de utilizar estrategias lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales.....	46
<b>Tabla 23</b>	Juegos educativos en la construcción de conocimientos nuevos.....	47
<b>Tabla 24</b>	Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo.....	48
<b>Tabla 25</b>	Motivación por aprender la asignatura de Estudios Sociales.....	49
<b>Tabla 26</b>	Estrategias lúdicas empleadas refuerzan el aprendizaje significativo.....	50
<b>Tabla 27</b>	Aprender significativamente con el uso de material didáctico.....	51
<b>Tabla 28</b>	Importancia del aprendizaje significativo en el contexto educativo.....	52

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Clasificación de las estrategias de aprendizaje.....	12
<b>Figura 2</b> Fases del aprendizaje .....	20
<b>Figura 3</b> Tipos de aprendizaje significativo .....	22
<b>Figura 4</b> Tipo de actividad de apoyo en la construcción de conocimiento .....	28
<b>Figura 5</b> El juego en las horas de clases de Estudios Sociales.....	30
<b>Figura 6</b> Estrategias utilizadas por el docente al explicar temas de Estudios Sociales .....	31
<b>Figura 7</b> Dinámicas y juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.....	32
<b>Figura 8</b> Beneficio que ofrece el juego como estrategia de aprendizaje.....	33
<b>Figura 9</b> Mejorar la enseñanza de Estudios Sociales mediante el juego.....	34
<b>Figura 10</b> Juegos educativos para impartir conocimientos nuevos.....	35
<b>Figura 11</b> Aplicación de juego y dinámicas facilitando la concentración de Estudios Sociales .....	36
<b>Figura 12</b> Motivación por la asignatura de Estudios Sociales .....	37
<b>Figura 13</b> Trabajos grupales.....	38
<b>Figura 14</b> Aprendizaje significativo con el uso de maquetas, brújula y mapas .....	39
<b>Figura 15</b> Aprendizaje significativo es importante en la educación .....	40
<b>Figura 16</b> Estrategias participativas en la construcción de conocimientos .....	41
<b>Figura 17</b> Emplea estrategias lúdicas en las horas de clases de Estudios Sociales...	42
<b>Figura 18</b> Recursos didácticos al momento de explicar temas de Estudios Sociales	43
<b>Figura 19</b> Didácticas y el juego en el desarrollo de las actividades académicas .....	44
<b>Figura 20</b> Beneficio que ofrece la lúdica como estrategia de enseñanza.....	45
<b>Figura 21</b> Importancia de utilizar lúdica en la enseñanza de Estudios Sociales .....	46
<b>Figura 22</b> Juegos Educativos en la construcción de conocimientos .....	47
<b>Figura 23</b> Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje.....	48
<b>Figura 24</b> Motivación por aprender la asignatura de Estudios Sociales .....	49
<b>Figura 25</b> Estrategias lúdicas empleadas refuerzan el aprendizaje significativo .....	50
<b>Figura 26</b> Aprendizaje significativamente con el uso de material didáctico .....	51
<b>Figura 27</b> Importancia del aprendizaje significativo en el contexto educativo.....	52

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:** “Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel de la ciudad de Latacunga”

**Autora:** Mayra Elizabeth Beltrán Herrera

**Tutor:** Lic. Edgar Bladimir Sánchez Vaca, Mg

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente estudio investigativo tiene el objetivo de analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” de la ciudad de Latacunga. La metodología empleada tuvo un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), de nivel exploratorio-descriptivo con la modalidad de tipo bibliográfica, se recolectó información actualizada en fuentes confiables en libros, revistas digitales, repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y otras universidades, artículos científicos del mismo modo es de campo porque se buscó la indagación en el lugar donde ocurre el fenómeno de estudio. Se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento estructurado que fue el cuestionario conformado por 12 preguntas, aplicado a una población de 70 estudiantes y 5 docentes del cuarto grado de la Unidad Educativa Hermano Miguel, además obtenidos los datos se realizó el análisis e interpretación y discusión. Para concluir, se puede interpretar que las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramatizaciones, juego de mesa, estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los estudiantes dentro de las aulas de clases, a través de la aplicación de diversas metodológicas permitiendo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Descriptor:** Estrategias lúdicas, aprendizaje significativo, motivación, enseñanza-aprendizaje.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:** “Playful strategies in the significant learning of the subject of Social Studies, of the students of the fourth year of Basic Education of the Educational Unit Hermano Miguel of the city of Latacunga”

**Author:** Mayra Elizabeth Beltrán Herrera

**Tutor:** Lic. Edgar Bladimir Sánchez Vaca, Mg

**ABSTRACT**

The present investigative study has the objective of analyzing the incidence of playful strategies in the significant learning of the subject of Social Studies, of the students of the fourth year of Basic Education of the Educational Unit "Hermano Miguel" of the city of Latacunga. The methodology used had a mixed approach (qualitative-quantitative), of a descriptive exploratory level with the bibliographic type modality, updated information was collected in reliable sources in books, digital magazines, repository of the Technical University of Ambato and other universities, scientific articles. In the same way it is field because the investigation was sought in the place where the phenomenon of study occurs. The survey technique and the structured instrument were used, which was the questionnaire made up of 12 questions, applied to a population of 70 students and 5 teachers of the fourth grade of the Hermano Miguel Educational Unit, in addition to obtaining the data, the analysis and interpretation was carried out. And discussion. To conclude, it can be interpreted that playful strategies are activities that include educational games, group dynamics, use of dramatizations, board games, these tools are used by teachers to reinforce learning, knowledge and skills of students within the classrooms, through the application of various methodologies allowing to improve the teaching-learning process.

**Descriptors:** Playful strategies, meaningful learning, Social Studies

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

Para el presente trabajo de investigación se ejecutó la búsqueda en el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades del país. Se ha encontrado varios trabajos de investigación que hacen relación con las variables objeto de estudio.

Chimbo (2022), en su trabajo de investigación titulado “impacto de las estrategias metodológicas lúdicas en la comprensión lectora de las y los niños de 8 años en la Institución Educativa Merlui en el sector del Beaterio, periodo agosto 2022”. Plantea como objetivo principal de este trabajo investigativo demostrar cuáles son las estrategias metodológicas lúdicas que permitan mejorar la comprensión lectora. La metodología que utilizó se centra en un enfoque cualitativo con el nivel exploratorio de tipo documental-bibliográfico. La técnica e instrumento que utilizaron fueron el fichaje y las fichas bibliográficas de información electrónica. Con una población de 20 estudiantes de cuarto grado (10 niños y 10 niñas) y 2 docentes de la Institución Educativa “Merlui” en el sector del Beaterio, periodo agosto 2022.

La autora obtuvo los siguientes resultados, la comprensión lectora es un instrumento útil en la educación del estudiante puesto que repercute en la capacidad de entender, comprender y explicar textos de la mayoría de las asignaturas. Por tanto, trae como consecuencia en los educandos una mala comprensión lectora porque a futuro puede presentar problemas de aprendizaje en la decodificación de palabras, frases e ideas. En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes genera un efecto positivo y práctico en la comprensión lectora, así mismo causa en los estudiantes placer por la lectura permitiendo desarrollar habilidades cognitivas.

Rosero (2020), en su investigación titulada “actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Honduras de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020-2021”. El objetivo planteado fue: determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de sexto grado de Educación Básica. El diseño metodológico empleado fue de un enfoque mixto donde se integra el enfoque (cualitativo-cuantitativo), con la modalidad bibliográfica y de campo. Para la recolección de la información se manejó la técnica de la encuesta y el cuestionario que cuenta con 12 preguntas cerradas referentes a la asignatura de Estudios Sociales. Con una población de 21 estudiantes (9 hombres y 12 mujeres) del sexto año de Educación General Básica, al ser una muestra pequeña se trabajó con toda la población.

Los principales resultados obtenidos en la investigación fueron: se ha logrado comprobar que a los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica les agrada la asignatura de Estudios Sociales, a su vez manifiestan que la docente emplea actividades lúdicas mediante preguntas y estas son más dinámicas. En consecuencia, las actividades lúdicas desarrollan en los niños un estímulo de agrado mediante el juego, se sienten motivados por aprender en las horas de clases. A su vez despierta su interés, creatividad, retener información fácilmente, habilidades para comunicarse y la curiosidad por la materia determinados por los docentes.

Herrera (2021), en su artículo de investigación titulado “estrategias Lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en Educación Inicial”. Su objetivo general se sustentó en analizar las estrategias lúdicas como mejora de la capacidad lectora de los estudiantes de Educación Inicial. La metodología empleada en este artículo fue, con la modalidad documental bibliográfica, se empleó la técnica de análisis de contenido mediante el método analítico-sintético. En conclusión, las estrategias lúdicas, se puede utilizar para impulsar la motivación de los educandos para leer críticamente, puesto que ayuda a ampliar el pensamiento para promover la creatividad y la innovación alrededor de aspectos fundamentales del desarrollo del amor por los textos.

Baque y Portilla (2021), en su artículo de investigación titulado “el aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje”, con el objetivo de promover la importancia que tiene el aprendizaje significativo como estrategias didácticas para los procesos de enseñanza-aprendizaje. La metodología utilizada en este artículo, es de modalidad bibliográfico-documental de tipo descriptivo en el que resalta la importancia del aprendizaje significativo en los estudiante, por igual logren adquirir dichos aprendizajes y se renueve en el tiempo. Este aprendizaje se logra a través de estrategias didácticas innovadoras implementadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados obtenidos en el transcurso de la investigación, se enfatiza la importancia del aprendizaje significativo en la enseñanza de los estudiantes, y el objetivo de los docentes, al aplicar estrategias de aprendizaje, es ofrecer a los educandos conocimientos efectivos, retenerlos y que perdure con el tiempo. Por otra parte, este conocimiento, se alcanza a través de la aplicación de estrategias didácticas que brindan un aprendizaje significativo como instrumento que los maestros utilizan para sus educandos. En conclusión, se evidenció que el aprendizaje significativo, es una estrategia de enseñanza que actualmente se perfila como una solución a las dificultades de la innovación docente, donde los educadores optan por poner en práctica la implementación de herramientas como estrategia de enseñanza para construir sobre el conocimiento de los estudiantes.

Según Quispe (2021) En su artículo titulado “estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una Institución Educativa Inicial”. El objetivo de esta investigación es comprobar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en niños de una Institución Educativa Inicial. El diseño metodológico fue el enfoque cuantitativo, de tipo experimental y concretada en un diseño pre-experimental. Además, se utilizó una ficha de observación como instrumento para la recolección de datos y se manejó sobre una muestra de 20 niños de 5 años de edad del nivel de inicial para probar la hipótesis propuesta. Por otro lado, se empleó el wilcoxon fue el estadístico utilizado para las pruebas de hipótesis correspondientes porque los datos están en una escala ordinal.

Los resultados del estudio nos llevan a concluir que las estrategias lúdicas tienen un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en el nivel de Educación Inicial, en efecto confirmado por el siguiente nivel de significación: igual a 0.00 menos de 0.05 por lo que cero puede ser rechazado la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Por lo cual el juego, es una de las estrategias adecuadas en el nivel inicial debido a sus múltiples ventajas, como promover la participación activa de los estudiantes, motivación, curiosidad por aprender, creatividad, también incentivar a la resolución creativa de problemas.

Medina y Peña (2021), en su trabajo de investigación titulado “el juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill”. Su objetivo general es diseñar una propuesta basada en el juego, la lúdica y los juguetes que permitan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, en los niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill. Se indicó que la metodología empleada en este estudio fue un enfoque cualitativo mediante la técnica el conversatorio y se manejó el instrumento el diario de campo. Se trabajó con una población de 30 niños y niñas que cursan primero de Básica y 25 de segundo grado del colegio Gimnasio Moderno Summerhill.

De los resultados obtenidos en la investigación manifiesta el autor que se debe implementar estrategias lúdicas en las aulas de clase de una manera diferente, es decir mediante actividades entretenidas facilitando la práctica pedagógica de tal manera que genere aprendizajes significativos estos conocimientos deben relacionarse a las necesidades al interés y ritmo de aprendizaje de cada estudiante puesto que cada uno aprende de diferente manera , además permite experimentar lo aprendido y que estos le sirvan para la vida. En conclusión, es primordial trabajar juegos educativos con los niños de Educación Elemental comprendido los niveles desde segundo a cuarto grado pues les brinda ciertos beneficios mejora la atención, motivación, creatividad así pues se relacionan de mejor manera con sus compañeros de clase causando un ambiente agradable y con ello los alumnos construyen su propio aprendizaje.



Roa (2021), en su artículo titulado “importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos”. El objetivo es analizar su valor en la Educación Superior. El diseño metodológico es basado en la modalidad documental a través del enfoque cualitativo, con un nivel exploratorio y analítico, es decir se buscó la información relevante para la recopilación de los datos acerca de la importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos para dar sustento a esta investigación se trabajó con la lectura de documentos, con bibliografía libros, revistas digitales, periódicos. Se concluye, el aprendizaje significativo es un desafío y una oportunidad para la construcción de nuevos conocimientos, lo que significa realizar una nueva reforma en la Educación Superior que ofrezca un cambio en la manera de impartir el conocimiento. Por lo tanto, formar futuros profesionales que posean actitudes de reflexión, participes de construir su aprendizaje con una actitud crítica para enfrentarse a cualquier problemática que se les presente.

Quintanilla (2021), en su artículo titulado “estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la Matemática a nivel de Educación Primaria”. El principal objetivo proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la Matemática a nivel del primer grado de Educación Primaria de la Escuela Básica Estatal “Profesor Teresa de Jesús Narza”. Se abarcó el diseño metodológico, con un nivel no experimental-descriptivo de modalidad de campo. La población investigada conformada por seis docentes de Educación Primaria. Se aplicó la técnica de la encuesta con el instrumento estructurado que es cuestionario dirigido a los docentes de la Unidad Educativa. En conclusión, existe una falta de aplicación de estrategias lúdicas en el área de Matemática como se pudo evidenciar los docentes reconocen que no aplican juegos educativos en las aulas de clases. Al mismo tiempo para dar respuesta a la problemática se planifica diversos mecanismos didácticos como estrategia para ayudar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien es cierto es una herramienta lúdica que rompe con posturas rígidas donde el docente es el centro de la clase, limitando la participación activa de los estudiantes.

Guamán y Muñoz (2019), en su artículo de investigación titulado “el aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica”. Se fundamentó su objetivo general en determinar las falencias y limitaciones presentes en la planificación didáctica del proceso de enseñanza–aprendizaje con miradas a lograr

un aprendizaje significativo. El diseño metodológico se desarrolló con un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), así mismo con una revisión bibliográfica a la vez con el nivel analítico-sintético e inductivo-deductivo nos han permitido analizar diferente literatura científica que nos permite comparar con las diferentes informaciones recabas y sacar conclusiones. Para concluir las demandas de la sociedad actual sobre el sistema educativo han propiciado el surgimiento de un nuevo paradigma educativo dominio de los materiales didácticos empleados por docentes y el conocimiento son aspectos importantes para la planificación de los procesos educativos. Al mismo tiempo los educadores necesitan dominar y conocer cuáles son las capacidades de cada uno de sus educandos, esto les permitirá inspirar a sus alumnos para aprender mediante estrategias didácticas innovadoras.

Quiñonez (2018), en su trabajo de investigación titulado “ incidencias de las estrategias metodológicas en la calidad del aprendizaje significativo, en los estudiantes del 9° año de Básica en la asignatura de Estudios Sociales del colegio Unidad Educativa Carlos Estrellas Avilés, distrito 3, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Ximena, período 2017- 2018. Su objetivo general es examinar la incidencia de las estrategias metodológicas en calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes de noveno año de Educación Básica de la asignatura de Estudios Sociales, mediante el estudio de campo, para diseñar una guía didáctica interactiva para mejorar la calidad del aprendizaje.

Por ello se manejó el diseño metodológico con el enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo) de tipo documental-bibliográfico y de campo. El autor manifiesta que para la recolección de los datos se aplicó dos tipos de técnicas la entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa y la encuesta mediante el instrumento que es el cuestionario relacionado al proyecto educativo. Con una población 44 que está conformada por estudiantes, docentes y padres de familia (1 rector, 5 docentes y 38 estudiantes) de noveno año de Educación Básica, del colegio Fiscal Estrellas Avilés.

Por consiguiente, la investigación reveló que las encuestas aplicadas a los estudiantes confirman la falta de metodologías activas debido a que los docentes no se capacitan en pedagogías activas haciendo que sus clases sean monótonas y esto genere

aburrimento, por lo tanto la educación oriente a no seguir en una forma tradicional de manera que no exista un aprendizaje significativo, por ello los educandos no generan su propio conocimiento en la institución educativa Fiscal Carlos Estrella Avilés.

## **1.2. Desarrollo de la Variable Independiente**

### **1.2.1. Estrategias**

Según Vallejo (2022) indicó que **“las estrategias consideradas procedimientos mediante el cual los docentes diseñan, aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando diversos métodos, técnicas, con la finalidad de mejorar el proceso educativo donde los estudiantes desarrollen capacidades y competencias hacia el logro de sus aprendizajes”** (p.56). Las estrategias son los medios que utilizan los docentes mediante una variedad de recursos didácticos que ayudan a facilitar el proceso de enseñanza dentro de las aulas de clase creando estudiantes más activos, participativos para lograr los objetivos educativos.

Otro autor como Pamplona et al., (2019) manifestó que:

**El docente antes de elegir o crear una estrategia de enseñanza, le debe brindar prioridad a los siguientes factores planificación y control de la ejecución que permita generar aprendizaje y alcance de conocimientos en diferentes áreas del conocimiento. Además evaluar el contexto, el nivel de desarrollo y estilos de aprendizaje de los estudiantes, puesto que no es suficiente con saber solo el contenido de lo que se pretende enseñar, sino articular dicho contenido a las necesidades de los alumnos.** (p.18)

Lo anterior pone en manifiesto que las estrategias son parte primordial en la práctica docente deben estar en constante actualización de estas metodologías, por ello se evidencia que ofrece diferentes beneficios, es decir creando ambientes dinámicos y los protagonistas de su conocimiento es el estudiante.

### 1.2.1.1. Estrategias Metodológicas

Las estrategias metodológicas nos permiten la construcción de conocimientos a través del uso de técnicas procedimientos que los docentes utilizan como guía para desarrollar dentro del proceso educativo, en efecto crea en sus alumnos un agrado de cierto modo por las diferentes áreas del conocimiento.

Según Riquelme (2022) enunció que **“las estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje que consiste en un conjunto de actividades previamente planificadas a través de estrategias, métodos y técnicas pedagógicas con el propósito de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje promueve el aprendizaje significativo”** (p.3). En lo que manifiesta el autor las estrategias metodológicas son creadas para facilitar la práctica docente cabe decir que ayuda dentro de la formación académica de los alumnos en otras palabras es un medio didáctico que, es necesario aplicar en los tres momentos de la clase.

Pietro (2020) manifiesta que **“las estrategias son herramientas que utiliza el docente para construcción del conocimiento, destrezas para el fortalecimiento de competencias”** (p.23). Por lo expuesto por el autor es una guía de acción, que orienta a la obtención de resultados, es el conjunto de procedimientos, apoyados de técnicas de enseñanza que tienen por objeto llevar a un buen término la acción didáctica, es decir alcanzar los objetivos de aprendizaje.

### **Clasificación de las estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo de Estudios Sociales**

Las estrategias metodológicas son las que permiten identificar principios y criterios, a través de métodos y técnicas dentro de la asignatura de Estudios Sociales, es decir es una variedad de opciones entre las que se menciona en una publicación de Weitzman (2022) explicó: el desarrollo de la creatividad, resolución de conflictos, habilidades sociales. El autor hace una definición de cada una y estas son aplicadas en la asignatura.

**1. Estrategias de elaboración:** estas estrategias los estudiantes utilizan la repetición para aprender. Por ejemplo: los estudiantes deben aprender el orden

en que rotan los planetas del sistema solar, esto lo pueden hacer con la repetición de una canción del sistema solar.

**2. Estrategias de Organización:** estas estrategias permiten la comprensión de la información transportándola de una a otra modalidad. Por ejemplo: en un texto leído, subrayar las ideas principales.

**3. Estrategias de Participación:** es importante en las horas de proceso de enseñanza que propicia un aprendizaje significativo el estudiante no solo escucha sino da sus criterios para construir su propio conocimiento. (p.23)

Los aspectos que nos ayuda a su aplicación, el docente tome conciencia y se aplique estas estrategias en los momentos metodológicos (práctica, teoría, valorización y producción). Considero que las metodologías activas pretenden transformar la educación, adentrándose en la forma de aprender del estudiante y su relación e interacción con sus docentes, estudiantes, los contenidos y el medio.

### **Tipos de estrategias metodológicas**

**Tabla 1**

*Tipos de estrategias metodológicas de Estudios Sociales*

<b>ESTRATEGIA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Rompecabezas</b>	Permite la motivación de los estudiantes y el procesamiento de la información.
<b>Diarios de dialogo</b>	Conecta la asignatura con la vida personal.
<b>Dramatización</b>	Representación de una determinada historia, situación o hecho.
<b>Preguntas y respuestas</b>	Se respalda del trabajo en grupo, donde interactúan los estudiantes.
<b>Viajes a lugares</b>	Obtener información mediante la observación directa.

**Fuente:** Tomado Ávila et al., (2018).

Las metodologías activas, son un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-docente, estudiante-estrategias que promueve el aprendizaje, es necesario adecuar e innovar el empleo de las estrategias metodológicas asumiendo criterios de una visión metodológica para potenciar los aprendizajes productivos y pertinentes.

### 1.2.1.2. Estrategias Lúdicas

#### Conceptualización

Según Mordano (2018) indicó que **“Es el conjunto de actividades de carácter participativo impulsada por el uso creativo, pedagógico consiste de ejercicios y juegos didácticos que genera aprendizaje cognitivos, significativos, tanto en términos de conocimiento, habilidades, competencias sociales e incorporación de valores en los educandos”** (p.45). Las estrategias lúdicas son los medios que utiliza el docente para facilitar la comprensión de los estudiantes incluye el juego educativo, dinámicas de grupos, dramatizaciones, juegos de mesa en otras palabras son actividades que generan motivación, distracción, diversión y aprendizaje.

Las estrategias lúdicas son primordiales en la etapa de educación infantil nos ofrece grandes posibilidades para que la espontaneidad creativa de los niños se prolongue, el mayor tiempo posible, hasta que tenga una fuente rica de conocimientos activos, que será la base del desarrollo de su capacidad creadora.

**El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre pares y adultos.** (Pérez, 2021, p.8)

La lúdica es una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones para la obtención del aprendizaje significativo mediante el juego lúdico, es importante en los primeros años de escolaridad. Por otra parte, emplear la lúdica como aporte en la educación ayuda en la creatividad de los niños desarrolla destrezas, habilidades fomentando entonces la adquisición de saberes y el conocimiento.

#### Características de las estrategias lúdicas

Con respecto a las estrategias basadas en los juegos son útiles para mejorar la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Según García (2015) indica las siguientes características:

**Tabla 2**

*Características de las estrategias lúdicas*

Fundamentales en la teoría constructivista se centra en el proceso.
Enseñanza – aprendizaje se orienta en el rol protagónico del alumno.
Favorecer la participación activa y las relaciones de trabajo memorístico y persigue la creatividad y flexión crítica.
Libera tensiones haciendo que el niño salga de su zona de confort.
Recurso didáctico metodológico la resolución de problemas reales.
Provoca el interés en el estudiante, por cada una de las áreas del conocimiento y se sienta con seguridad de estar en el aula.
Ayuda a mejorar la concentración.
Mediante las distintas actividades lúdicas propuesta por el docente permite que el niño explore sus conocimientos, sentimientos y emociones.

**Fuente:** Tomado de Peralta y Guamán (2020).

Teniendo en cuenta todas estas características de los juegos y actividades lúdicas en la educación, podemos establecer que cumplen un rol importante, puesto que son un conjunto de estrategias diseñadas para crear ambientes de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando como base juego didáctico.

**Importancia del uso de estrategias lúdicas**

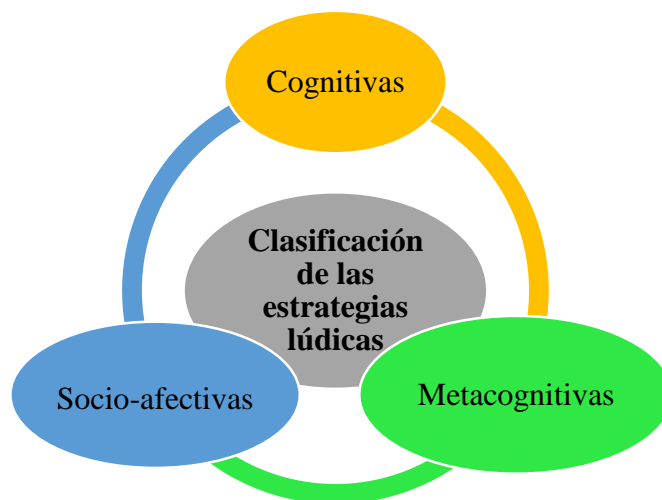
Según Putton (2021) afirma que **“las actividades lúdicas le permiten al estudiante posicionarse en varias situaciones, en las que puede investigar experimentar, así es conocedor de sus habilidades y limitaciones que ejerce el diálogo, para esto es necesario el liderazgo y ejercicio de valores éticos, lo cual permite construir actitudes.” (p.113).** Cabe decir que es fundamental las estrategias lúdicas dentro del ámbito educativo permite fomentar la observación, la atención, las capacidades lógicas, imaginación, investigación científica como nos explica el autor el juego, es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, aspectos valiosos para lograr una sólida motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando los niños juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno. Según Moreira et al. (2014), **“Las actividades lúdicas puestas en práctica en el aula se transforman en herramientas estratégicas que inducen al estudiante sus aprendizajes relacionados al contexto, de forma atractiva más el desarrollo de sus habilidades”** (p. 114). Por consiguiente, en la infancia es de gran importancia la lúdica porque permite que el niño refuerce y fortalezca su auto confianza. Además, permite el desarrollo cognitivo en el niño haciéndole partícipe de su aprendizaje en el área de Estudios Sociales a través de actividades recreativas de juego mejorando el interés por aprender la asignatura.

### **Clasificación de las estrategias de aprendizaje**

#### ***Figura 1***

*Clasificación de las estrategias de aprendizaje*



**Nota:** La figura muestra la clasificación de las estrategias lúdicas (Alcides, 2007).

**Estrategias lúdicas cognitivas:** están relacionadas con los procesos cognitivos básicos: memoria, pensamiento e imaginación, que nos permiten comprender, elaborar y reestructurar la información.

**Estrategias lúdicas metacognitivas:** son las estrategias que nos permiten aprender algo, procesar ideas, conocer e identificar el estilo de aprendizaje con el cual nos permite aprender algo.



**Estrategias lúdicas socio-afectivas:** se refieren a aquellos recursos que despliega el aprendiz para autoestimularse y autodominar su conducta y garantizar que sus propósitos se cumplan con éxito. (Alcides, 2007, p.2)

Las estrategias lúdicas es una actividad placentera donde el ser humano libera las tensiones. Parte de la necesidad de comunicarse, sentir y expresar mediante emociones orientadas hacia el entretenimiento. Los juegos lúdicos permiten que el niño refuerce y fortalezca su autoconfianza-autonomía, además acceden al desarrollo de su personalidad, a través de actividades recreativas con juegos, dinámicas de grupos que permiten el desarrollo cognitivo en los estudiantes y la dimensión social.

### **Clasificación de las estrategias en el ámbito académico**

Para ello se tendrá en cuenta la clasificación de estrategias de enseñanza, planteada por Pamplona et al (2019), la cual se divide en tres:

**Estrategias preinstitucionales:** las cuales se utilizan al inicio de la clase para introducir al estudiante en el tema, generar expectativas, aclarar propósitos y activar la atención del educando.

**Estrategias coinstitucionales:** estas se usan durante el desarrollo de las actividades, le permiten al estudiante mantener la atención, para codificar y comprender de manera adecuada.

**Estrategias postinstitucionales:** que se utilizan finalizando la sesión de clase para realizar una síntesis o integración de lo aprendido. (p.14)

Cada una de las estrategias de enseñanza detalladas anteriormente permite que el estudiante construye su aprendizaje a partir de las estrategias y actividades que organiza y planea el docente como es el caso de los murales, los grupos interactivos, los proyectos de aula, el juego, experimentos, dramatizaciones. Es importante resaltar que existen diversas estrategias de enseñanza significativas para el aprendizaje escolar, pero no siempre son implementadas por los docentes en sus aulas, generando procesos de formación en el marco de una educación tradicional.

## **Ventajas del uso de las estrategias lúdicas**

Las ventajas de las estrategias lúdicas expuesto por (UNICEF, 2018) donde menciona la importancia de incluir el juego, entre las siguientes:

- Instruir a los estudiantes ante los posibles problemas y toma decisiones.
- Fomentar el respeto por la diversidad del grupo.
- Propiciar ventajas del aprendizaje significativo.
- Facilitan la participación de estudiantes introvertidos.
- Favorecer en el entretenimiento la educación.
- Proveer la enseñanza en el aprendizaje colaborativo y entre pares.
- Manejar el tiempo libre de forma útil.
- Permiten adaptar con rapidez los cambios en los contenidos.
- Adaptarse a los cambios de contenidos con rapidez.
- Garantiza la posibilidad práctica del trabajo colectivo.
- Afianzar el trabajo colectivo.
- Ayudar a la comprensión de los conocimientos.

Las actividades lúdicas en la infancia ayudan a fortalecer habilidades de toma de decisiones, formación de la personalidad, la autoconciencia, la autonomía y a la resolución de problemas convirtiéndose así en favorecer la práctica pedagógica del docente convirtiéndose en una herramienta excelente para aplicar en el aula de clases.

## **Beneficios de las estrategias lúdicas**

- Tienen a desarrollar su creatividad.
- Despierta el interés hacia la materia.
- Aprenden a relacionarse con los demás.
- Conocen el entorno e interactúan con él.
- Exploran la realidad y la imaginan.
- Aprenden normas.
- Dan rienda suelta a su curiosidad.
- Ganan autoconfianza.
- Mejoran su manejo del lenguaje. (García, 2007, p.124)

Se puede comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo educativo tiene grandes ventajas y podemos evidenciar que son mucho los juegos que podemos utilizar o adaptar para la práctica las diferentes destrezas que posee cada uno de los alumnos.

### **1.3. Desarrollo de la Variable Dependiente**

#### **1.3.1. Aprendizaje**

Constituye la capacidad de una persona para adquirir conocimientos y habilidades, es un proceso en el que adquiere madurez. Pretende además de retención de aquellos nuevos conocimientos para que sean manifestados en el futuro.

El aprendizaje es el cambio de conducta que tiene el estudiante al recibir nueva información. Según Castro y Guzmán (2005) menciona que “el aprendizaje se presenta cuando la nueva información se asocia con el conocimiento pertinente de la estructura cognoscitiva previa del estudiante, es decir, cuando existe una relación entre el nuevo material y las estructuras cognitivas preexistentes” (p.85).

Puede expresar que el aprendizaje son aquellas actividades que desarrollan los estudiantes, en el que se ponen en práctica lo aprendido, donde además se han puesto en conocimiento experiencias pasadas.

#### **1.3.2. Tipos de aprendizaje**

Sarmiento (2007) manifiesta cuatro tipos de aprendizaje que son los siguientes:

**Aprendizaje receptivo:** se trata de un tipo de aprendizaje pasivo en el que el alumno simplemente recibe la información que el docente explica. Es un proceso de aprendizaje opuesto al aprendizaje por descubrimiento.

**Aprendizaje por descubrimiento:** es un tipo de aprendizaje activo en el que el alumno descubre y organiza los conceptos para su propio esquema cognitivo, interactuando con el docente y estableciendo una relación con los conocimientos que ya tenía.

**Aprendizaje memorístico:** este tipo de aprendizaje es uno de los que más se utilizaban en educación hasta hace pocos años, y consiste en memorizar información sin la necesidad de darle sentido.

**Aprendizaje significativo:** el aprendizaje significativo es conocido como uno de los tipos de aprendizaje más efectivos, y consiste en establecer relaciones entre los conocimientos nuevos y los que ya se poseían.(p.43)

Cada uno de los seres humanos tienen su propia forma y estilo de adquirir los conocimientos es por ello que existen diferentes tipos de aprendizaje porque cada uno de los cerebros de los seres humanos se adoptan a los diferentes tipos de aprendizajes existentes.

### 1.3.3. Aprendizaje significativo

#### Conceptualización

El aprendizaje significativo es una tipología del aprendizaje en la cual el estudiante necesita de los conocimientos previos para incorporarlos con los conocimientos nuevos que adquiere en el aula. Según Ausubel (2000) indicó el autor que, **“es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso utilizando los diferentes modelos pedagógicos y aplicación de los mismos”** (p.2). Por ende, se trata de un proceso mediante el cual, el estudiante a través de la participación activa adquiere y retiene la nueva información de forma efectiva. Para que un aprendizaje sea reteniendo es necesario comprender, emplear lo ya conocido con sus intereses, necesidades y potencialidades.

Ordoñez y Mohedano (2019) menciona que **“el aprendizaje significativo se basa en la interacción entre el nuevo conocimiento y el que ya posee, de forma que se consoliden”** (p.20). Así mismo, se considera que un aprendizaje significativo es cuando las ideas se relacionan con una imagen, un símbolo ya significativo. El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva son los conceptos e ideas que una persona posee de un campo del conocimiento, por lo cual el docente debe conocer sobre la estructura cognitiva del estudiante.

### **1.3.3.1. Importancia del aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es fundamental porque relaciona lo teórico con lo práctico, siendo esencial en el aprendizaje de los estudiantes y aún más en la asignatura de Estudios Sociales, alcanzando una mejor captación en el nivel cognitivo del estudiante. Según Roa (2021) manifiesta que:

**Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. (p.67)**

Por lo general las personas aprenden de diversas formas, captan el aprendizaje en distinto tiempo, sea este con mayor o menor eficacia y utilizando distintas estrategias de estudio, a pesar de seguir la misma motivación, recibir igual instrucción e inclusive estudien el mismo tema, se evidencia diferencias en la adquisición y construcción de nuevos conocimientos.

### **1.3.3.2. Características del aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo no es efímero, al contrario, es permanente porque adquiere a largo plazo, produciendo así el cambio de no saber nada a saber. Esto se basa en la experiencias que posee el estudiante va despertar de los conocimientos previos.

Según Ausubel (1980) citado por (Moreira, 2017) menciona las siguientes características del aprendizaje significativo.

- El aprendizaje requiere de la reflexión, comprensión y construcción del conocimiento.
- Es un proceso de articulación e integración de significados.
- El aprendizaje lo adquirimos a largo plazo.
- Cambio cognitivo se basa en una situación de no saber nada a saber.
- Participación activa de la información.
- Basados en nuevas experiencias a través de la práctica. (p.68)

Como se puede evidenciar el aprendizaje significativo enlaza los conocimientos sin hacer referencia únicamente a los acontecimientos, se rige también a las destrezas, habilidades y aptitudes fundamentadas en experiencias anteriores que tengan relación con sus intereses y necesidades. Por tal motivo se debe aplicar juegos educativos para que las clases sean más divertidas que los conocimientos dados de la materia de Estudios Sociales sean significativos siendo como un aporte para su escolaridad y por ende en su vida.

### **Ventajas del Aprendizaje Significativo**

En los primeros niveles de educación elemental, se debe implementar estrategias que ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje facilitando un aprendizaje de largo plazo. Así mismo los niños y niñas deben crear el contenido, es decir experimentar y relacionar con diferentes experiencias, para dotar al concepto de sentido y lógica. Los seres humanos aprenden de verdad y de forma natural aquello que nos interesa y lo que encontramos sentido lógico entre los siguientes:

- La información tiene una retención duradera.
- La información es activa porque va acorde a la asimilación de las actividades de aprendizaje que realiza el estudiante.
- Permite la adquisición de nuevos conocimientos los cuales son significativos al encontrarse en la estructura cognitiva, facilitan la retención.
- Es personal, debido a que la significación de aprendizaje depende el recurso cognitivos del estudiante.
- La información significativa es personal porque va a depender del recurso cognitivo que posee el estudiante. (Ordoñez y Mohedano, 2019, p.25)

De igual modo se debe fomentar estrategias de aprendizaje, es decir mecanismos de control con los que el individuo cuenta para dirigir su forma de procesar información, promueven la adquisición, el almacenamiento y la recuperación de información e incluyen aspectos como la atención. Por consiguiente propiciar retroalimentaciones productivas, para guiar el aprendizaje, explicar mediante ejemplos y guiar el proceso cognitivo de los estudiantes en las aulas de clase.

## **Desventajas**

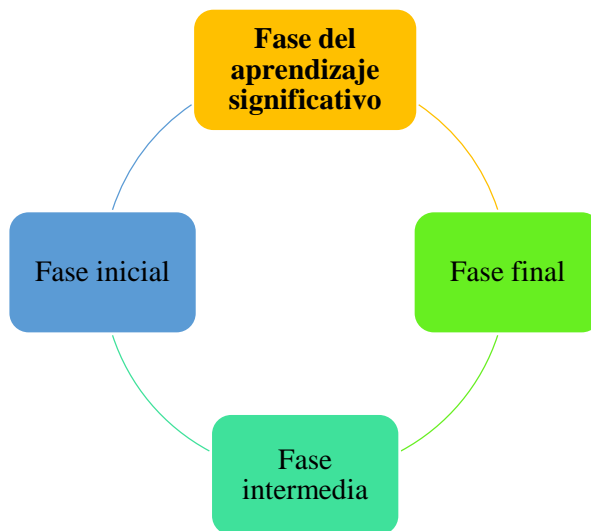
- Puede provocar situaciones en las que el alumno se bloquee porque no es capaz de encontrar una solución.
- Los niños impulsivos generan anticipadamente respuesta equivocadas.
- Existen estudiantes con poca motivación inicial.
- Este tipo de aprendizaje tiende a inhibir un nuevo y similar aprendizaje, mientras que el aprendizaje significativo facilita nuevos aprendizajes relacionados.
- La información aprendida por repetición mecánica, queda almacenada en la memoria sin ningún tipo de conexión con los conceptos ya existentes en la estructura cognitiva.
- Por otro lado, la retención del conocimiento después del aprendizaje por repetición mecánica. Es de un intervalo de tiempo corto, medido en días o incluso en horas.
- Se requiere de paciencia no todos aprende de la misma manera depende del estilo de aprendizaje. (Rivera, 2004, p.6)

### **1.3.3.3. Fases del aprendizaje significativo**

Por medio de este aprendizaje recoge la información, la selecciona para posteriormente organizarla y así establecer relaciones con los conocimientos previos para irse perfeccionando. De esta forma el estudiante va notar que los nuevos conocimientos se asocian a las experiencias vividas y otras experiencias tomando en cuenta la motivación y las creencias que poseen sobre la importancia de aprender. Entre las fases del aprendizaje contemplan las siguientes:

**Figura 2**

*Fases del aprendizaje*



**Nota:** La figura muestra las fases del aprendizaje significativo Shuel (1990).

**Fase inicial:** es una serie de proceso donde el estudiante percibe la información segmentada sin ninguna conexión entre las partes, se caracteriza en la memorización de hechos, el procesamiento es global, aprendizaje verbal, condicionamiento, estrategias nemotécnicas.

**Fase intermedia:** se inicia un proceso donde el estudiante empieza a establecer algún tipo de relaciones y similitudes entre las partes, se exterioriza formación de estructuras a través de información aislada, comprensión de los contenidos, conocimiento abstracto, organización mapeo cognitivo.

**Fase terminal:** los conocimientos se integran con mayor solidez y comienzan actuar en forma más autónoma, vinculándose los mismos a la estructura cognitiva del sujeto demostrando control automático en los estudiantes. (Díaz y Hernández, 1999,p.27)

La educación incluye en el proceso de enseñanza aprendizaje, el mejoramiento permanente de contenidos, estrategias, metodologías, procesos y autonomía en el conocimiento del estudiante, promoviendo la innovación y creatividad, donde el alumno sea capaz de tomar decisiones, demostrar sus destrezas, aptitudes y habilidades por ende sus experiencias alcanzadas en el transcurso de su vida.



### 1.3.4. Herramientas que propician el aprendizaje significativo para Estudios Sociales

Según mencionan dos herramientas. Propician el aprendizaje significativo estas son las siguientes:

- **Mapas conceptuales:** tienen el objeto de representar relaciones significativas entre conceptos en forma de proposiciones, centrados en el estudiante no en el docente y atiende al desarrollo de destrezas y no a la memorización.
- **Mapas mentales:** genera una síntesis de un tema, accediendo a una información en forma rápida, genera ideas y efectiva para comunicar en forma oral o escrita.

Los docentes se pueden auxiliar de dibujos, diagramas, videos o fotografías para generar el aprendizaje. En esta perspectiva los mapas conceptuales y mapas mentales son una herramienta útil para propiciar aprendizajes significativos en estos cuatro pilares. (Rivera, 2004,p.49)

#### Elementos básicos del aprendizaje significativo

El docente al estructurar, diseñar y utilizar recursos didácticos y pedagógicos desarrolla la creatividad en el estudiante, el cual contempla la comprensión de los procesos e información sobre un tema específico. Según Sarmiento (2007), se presenta los siguientes elementos básicos dentro de este aprendizaje.

**Comprensión:** la nueva información debe ser incorporada a la estructura cognoscitiva mediante la realización de diversas actividades efectuarse en el ambiente de aula de esta manera se alcanzará la memoria comprensiva.

**Participación activa:** incluye actividades, tareas a efectuarse dentro y fuera del contexto educativo donde la atención se centra en el cómo se adquieren los aprendizajes, pretendiendo potenciar que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias.

**Conocimientos:** se considera para la creación de nuevos esquemas de conocimiento la relación efectiva entre la nueva información y conocimientos

existentes, relacionándose de manera funcional, solidificando el aprendizaje significativo. (p.83)

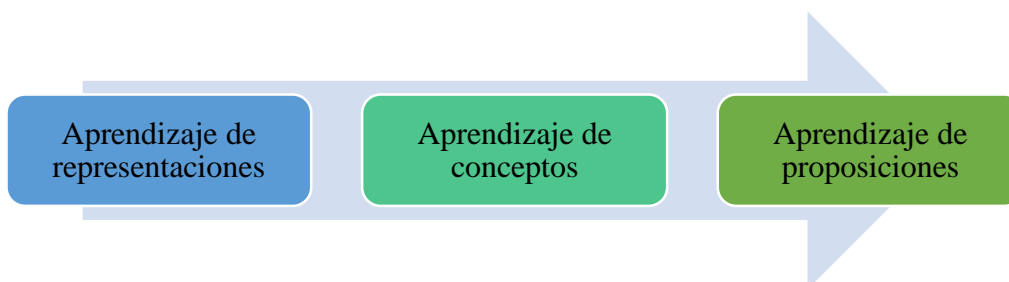
Para poder saber los conocimientos que los estudiantes tienen sobre algún tema es necesario realizar una indagación de las nociones previas antes de abordarlo, a partir de las respuestas obtenidas el docente podrá realizar la planificación de su clase, tomando en cuenta el método a utilizar y los materiales que apoyaran sus clases para lograr que los alumnos se apropien de cada conocimiento.

### **Tipos de aprendizaje significativo**

Se señalan tres tipos de aprendizajes, que pueden darse del aprendizaje significativo presentado por Ausubel (1983) estas son:

#### **Figura 3**

*Tipos de aprendizaje significativo*



**Nota:** La figura muestra los tipos de aprendizaje significativo Ausubel (1983).

- **Aprendizaje de representaciones:** se trata de una forma básica de aprendizaje, el aprendiz asocia el significado de los símbolos con objetos, eventos o conceptos de la realidad objetiva, utilizando conceptos fácilmente disponibles.
- **Aprendizaje de Conceptos:** para construir conceptos se formulan hipótesis que deben ser puestas a prueba en situaciones concretas, elegir una característica común que represente al concepto y relacionar esta característica con la estructura cognoscitiva del sujeto. Se relacionan los conocimientos nuevos con una idea abstracta, generada a partir de experiencias que sólo el sujeto ha vivido, y que, por tanto, tienen un significado muy personal.

- **Aprendizaje de proposiciones:** este aprendizaje utiliza los dos tipos anteriores de aprendizaje, pero el aprendizaje resulta de un proceso mucho más elaborado. Se realiza la combinación lógica de conceptos de la que surgirán apreciaciones complejas en áreas filosóficas, matemáticas y científicas. (Asusubel, 1983, p5)

El docente debe tomar en cuenta aspectos fundamentales para crear aprendizajes significativos, es decir conocer los conocimientos previos de los estudiantes, para de esta manera también organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica. Considerar la motivación como un factor fundamental para que los alumnos se interesen por aprender.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

- Analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” de la ciudad de Latacunga.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

**Objetivo Específico 1:** Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo.

Para dar cumplimiento al primer objetivo específico se recabó información de fuentes bibliográficas confiables sobre nuestro objeto de estudio la variable independiente las estrategias lúdicas y la variable dependiente el aprendizaje significativo que pueden ser en libros, bibliotecas virtuales, tesis, sitios web, artículos científicos, revistas, repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y otras universidades. Además contribuye a obtener investigación actual que sirvió como apoyo en la redacción de nuestro marco teórico con la finalidad conocer conceptos, características, cuáles fueron los efectos, ventajas y la incidencia que tiene las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales de los estudiantes.

**Objetivo Especifico 2:** Diagnosticar el tipo de estrategias lúdicas que utilizan los docentes con los estudiantes de cuarto grado.

Para dar cumplimiento al segundo objetivo específico se usó la técnica de la encuesta a los estudiantes y docentes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel de los paralelos A y B se empleó el cuestionario conformado de 12 preguntas, por ello permitió investigar acerca como influye las estrategias lúdicas significativamente en el aprendizaje significativo de la asignatura de estudios sociales. Los resultados obtenidos se realizó la respectiva tabulación de los datos encontrados finalmente se procedió al análisis e interpretación.

**Objetivo Especifico 3:** Identificar el nivel de aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto grado.

Para dar cumplimiento al tercer objetivo específico se obtuvo mediante el análisis e interpretación de los datos obtenidos de las encuestas a los educadores y estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” donde se evidenció un porcentaje alto manifestar que aprenden significativamente con el uso frecuente de material didáctico. Para comprobar a lo manifestado en la pregunta 11 del cuestionario se determina que mediante el uso de recursos didácticos permiten construir su propio aprendizaje este no es olvidado y se conservan las destrezas, habilidades participativas en los educandos.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Materiales

El estudio se realizó en la Unidad Educativa “Hermano Miguel” de la ciudad de Latacunga. Para la recopilación de los datos se utilizó la técnica de la encuesta, se aplicó a 70 estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica y 5 docentes de la materia de Estudios Sociales mediante el instrumento que fue el cuestionario estructurado que consta de 12 preguntas. El propósito del instrumento fue recabar información sobre las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales. El instrumento fue aplicado de forma presencial y validado por expertos en el tema, se trabajó con el programa informático Microsoft Excel para su respectivo análisis e interpretación de datos.

#### *Tabla 3*

*Recursos utilizados para este presente trabajo de investigación*

<b>Institucionales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Universidad Técnica de Ambato</li><li>• Unidad Educativa “Hermano Miguel”, de la ciudad de Latacunga.</li></ul>
<b>Humanos</b>	<b>Investigador:</b> Mayra Beltrán. <b>Tutor:</b> Lic. Bladimir Sánchez, Mg. <b>Unidad Información:</b> Estudiantes y docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”
<b>Materiales</b>	Hojas de papel bond, copias, esferográficos, engrapadora, laptop, impresora. <b>Plataformas digitales:</b> repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y otras universidades, revistas digitales, biblioteca. <b>Programas informáticos:</b> Herramienta Excel y Word.

**Fuente:** Elaboración propia

## 2.2. Métodos

El presente trabajo de titulación tiene un enfoque mixto cuanti-cualitativo, es cuantitativo porque la información obtenida de la encuesta se tabuló a través de la representación de las gráficas y tablas estadísticas. La investigación posee un enfoque cualitativo ya que los resultados del estudio fueron sometidos a un análisis crítico como apoyo al marco teórico. Además de recopilar, describir y analizar información de varias fuentes confiables, también se abordó el análisis y la interpretación de los datos del cuestionario dirigido a estudiantes y docentes, se logró evidenciar la situación real de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales.

La modalidad de la presente investigación es de tipo bibliográfica y de campo. Es bibliográfica, se fundamentó en revistas, bibliotecas virtuales, artículos que tratan acerca de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo para la construcción del marco teórico y sustentar las conceptualizaciones en base a criterios de varios autores expertos en los temas. Al igual fue de campo ya que el investigador estuvo presente en lugar donde se realizó el trabajo de investigación para obtener información directamente de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” que serán fundamentales para la verificación de las variables.

En cuanto al nivel que se manejó es de tipo exploratoria- descriptiva. Es exploratoria porque la incidencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de Estudios Sociales, es de interés enfocarse en el estudio de las estrategias lúdicas dentro del aprendizaje del área de Estudios Sociales asumiendo como base el juego lúdico, de tal manera contribuye a estimular la atención, creatividad y la memoria. La investigación es de nivel descriptiva puesto que se evidenció la situación actual con el fin de determinar el nivel de uso de las estrategias lúdicas relacionadas al aprendizaje significativo desarrolladas con los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica que se recogió, a través de la encuesta aplicada a estudiantes y docentes.

La población que se investigó está formado por los docentes y estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Hermano Miguel. No se tomó muestra por lo que se trabajó con toda la población.

**Tabla 4**

*Población*

<b>Población</b>	<b>N°</b>
Estudiantes de cuarto grado paralelo "A" de EGB	35
Estudiantes de cuarto grado paralelo "B" de EGB	35
Docentes	5
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>

**Fuente:** Unidad Educativa "Hermano Miguel"

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis y discusión de los resultados.

##### ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

**Pregunta 1.** ¿El docente qué tipo de actividad de apoyo utiliza en la construcción de conocimientos de Estudios Sociales?

**Tabla 5**

*Tipo de actividad de apoyo en la construcción de conocimientos*

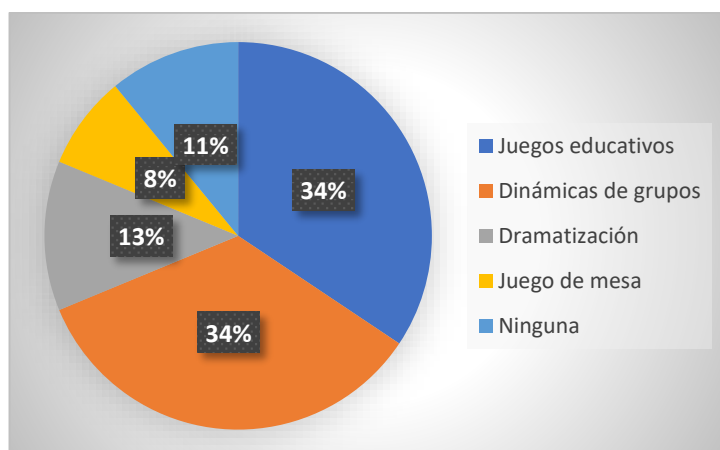
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Juegos educativos	22	31%
Dinámicas de grupos	28	40%
Dramatización	8	11%
Juego de mesa	5	7%
Ninguna	7	10%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 4**

*Tipo de actividad de apoyo en la construcción de conocimiento*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)



## **Análisis**

De un total de 70 estudiantes encuestados que corresponden al 100 %, el 40% manifiestan que las dinámicas de grupos es la actividad utilizada por el docente, el 31% mencionan que son los juegos educativos, el 11% afirman que son las dramatizaciones, el 10% mencionan que no utilizan ninguna de estas actividades, el 7% indican que son los juegos de mesa.

## **Interpretación**

Una gran parte de los estudiantes indicaron que el tipo de actividad de apoyo que utiliza el docente son las dinámicas de grupos mediante el cual permite lograr en los educandos un aprendizaje activo y pueda relacionarse de mejor manera con los demás compañeros de clase. Así mismo un porcentaje de educandos mencionó que los juegos educativos, es otra de las actividades implementadas por los educadores que les ayuda a mantenerse activos aprender conceptos difíciles permitiendo la construcción de conocimientos de la asignatura de Estudios Sociales.

**Pregunta 2.** ¿Su docente con qué frecuencia emplea el juego en las horas de clases de la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 6**

*El juego en las horas de clases de Estudios Sociales*

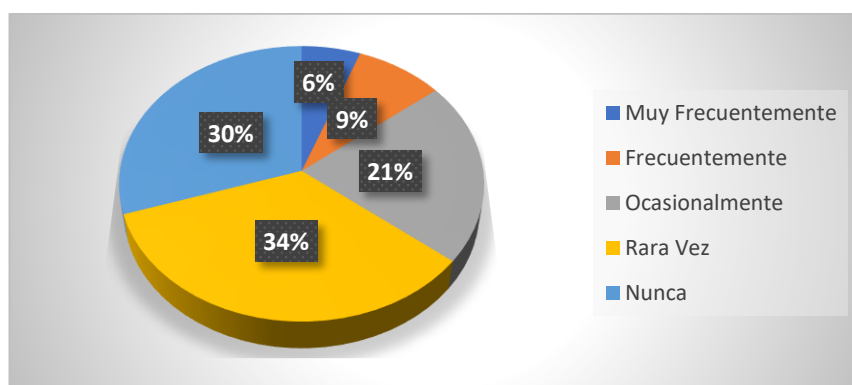
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy Frecuentemente	4	6%
Frecuentemente	6	9%
Ocasionalmente	15	21%
Rara Vez	24	34%
Nunca	21	30%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 5**

*El juego en las horas de clases de Estudios Sociales*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que representan el 100%, el 34% manifiestan rara vez que emplean el juego en las horas de clases de Estudios Sociales, el 30% menciona que nunca, el 21% señalan ocasionalmente, el 9% expresan frecuentemente, el 6% afirman usar muy frecuentemente.

**Interpretación:** De lo expuesto se deduce que un alto porcentaje de estudiantes indican que rara vez se utiliza el juego en la asignatura de Estudios Sociales. En este sentido el docente no muestra intención de aplicar muy frecuentemente este recurso en el aula de clases ya que permite construir ambientes lúdicos. Debe señalarse que, es impredecible que los docentes conozcan la utilización de esta estrategia ya que facilita mantener la concentración y el interés de los educandos por aprender la materia.

**Pregunta 3.** ¿Para el desarrollo de las estrategias el docente utiliza el texto, mapas, organizadores gráficos, videos, elaboración de maquetas al momento de explicar los temas de Estudios Sociales?

**Tabla 7**

*Estrategias utilizadas para explicar los temas de Estudios Sociales*

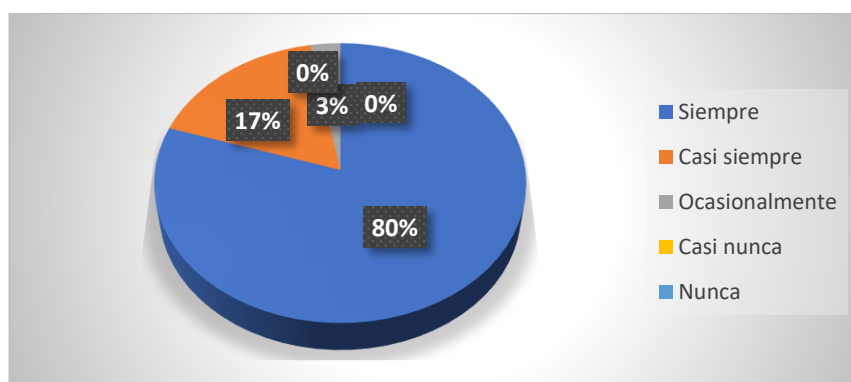
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	56	80%
Casi siempre	12	17%
Ocasionalmente	2	3%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 6**

*Estrategias utilizadas por el docente al explicar temas de Estudios Sociales*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que corresponden el 100%, el 80% afirman siempre utilizar estrategias para explicar temas de Estudios Sociales, el 17% manifiesta casi siempre, por otro lado 3% señalan ocasionalmente.

**Interpretación:** Según los resultados obtenidos más de la mitad de la población encuestada señala que los docentes siempre utilizan el texto, videos, mapas, organizadores gráficos y la elaboración de maquetas siendo de gran ayuda para enseñar temas de Estudios Sociales. Por lo tanto, se entiende por ello que los docentes desarrollan tales estrategias de aprendizaje a la hora de explicar la temática facilitando comprender conceptos.

**Pregunta 4.** ¿El docente utiliza dinámicas y juegos en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje?

**Tabla 8**

*Dinámicas y juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje*

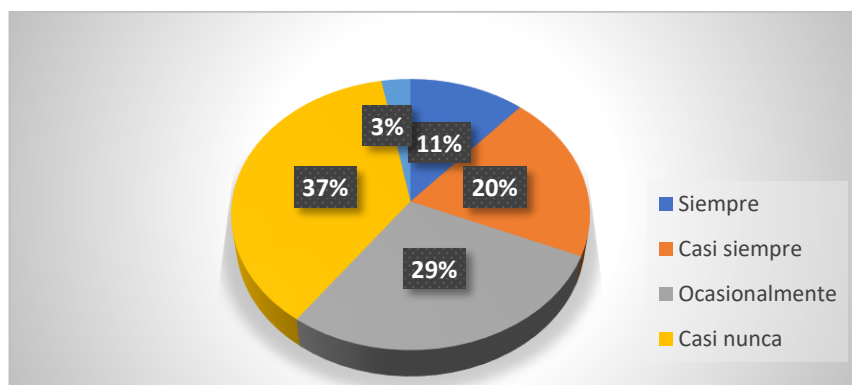
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	11%
Casi siempre	14	20%
Ocasionalmente	20	29%
Casi nunca	26	37%
Nunca	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 7**

*Dinámicas y juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje*



**Fuente:** Encuesta a estudiante de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que corresponde el 100%, el 37% mencionan que casi nunca utilizan dinámicas y juegos en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, el 29% manifiesta ocasionalmente, el 20% deducen casi siempre, el 11% indican siempre, el 3% señalan que nunca.

**Interpretación:** De los resultados obtenidos se evidencia que la mayor parte de estudiantes manifiestan que casi nunca son utilizados las dinámicas y juegos por el docente. Se afirma que es fundamental que los educadores empleen el juego, a través de dinámicas claras para promover la interacción docente-estudiante y mejor adquisición de conocimientos.

**Pregunta 5.** Señale los tipos de beneficios que ofrece el juego como estrategia de aprendizaje.

**Tabla 9**

*Beneficio que le ofrece el juego como estrategia de aprendizaje*

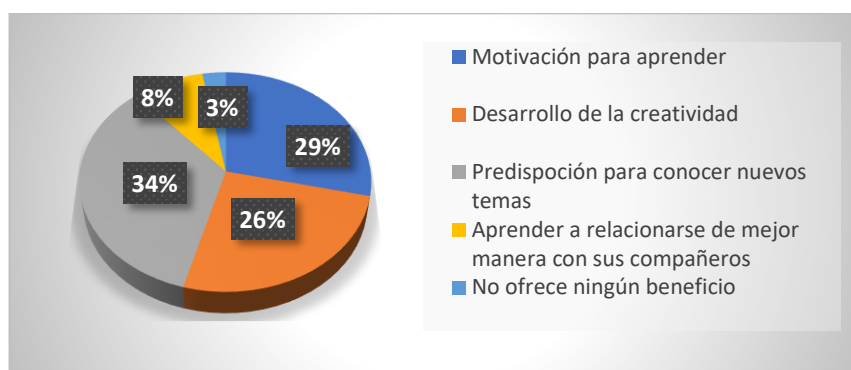
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Motivación para aprender	20	29%
Desarrollo de la creatividad	18	26%
Predisposición para conocer nuevos temas	24	34%
Aprender a relacionarse de mejor manera con sus compañeros	6	9%
No ofrece ningún beneficio	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 8**

*Beneficio que ofrece el juego como estrategia de aprendizaje*



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, el 34% señalan que el tipo de beneficio que le ofrece el juego, es la predisposición para conocer nuevos temas, el 29% manifiestan motivación para aprender, el 26% mencionan desarrollar la creatividad, el 26% mencionan desarrollar la creatividad, el 9% dicen aprender a relacionarse de mejor manera con sus compañeros y el 3% consideran que no ofrece ningún beneficio.

**Interpretación:** De la población encuestada la gran parte de estudiantes dicen que el beneficio que le ofrece el juego es la predisposición para conocer nuevos temas como estrategia de aprendizaje. Debe señalarse que a través del juego los educandos fortalecen lazos emocionales, aprenden habilidades, capacidades, estimula la imaginación y creatividad.

**Pregunta 6.** ¿Con qué frecuencia el docente utiliza el juego como medio de aprendizaje para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales?

**Tabla 10**

*Mejorar la enseñanza de Estudios Sociales mediante el juego*

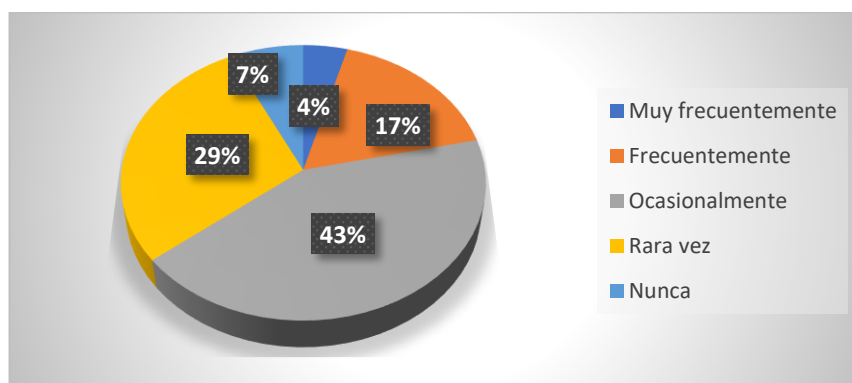
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	3	4%
Frecuentemente	12	17%
Ocasionalmente	30	43%
Rara vez	20	29%
Nunca	5	7%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 9**

*Mejorar la enseñanza de Estudios Sociales mediante el juego*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 43% manifiestan ocasionalmente utilizan el juego como medio de aprendizaje para la enseñanza de Estudios Sociales, el 29% mencionan rara vez, el 17% seleccionan frecuentemente, el 7% señalan nunca y el 4% muestran muy frecuentemente.

**Interpretación:** De los resultados obtenidos se puede deducir que un alto porcentaje de estudiantes manifiestan que ocasionalmente es utilizado el juego como medio de aprendizaje. Así mismo los docentes deberían implementar frecuentemente la lúdica con esta práctica el niño tiene la capacidad de liderazgo desarrolla el pensamiento crítico y ayuda relacionarse de mejor manera con sus compañeros.

**Pregunta 7.** ¿Cada cuánto tiempo sería ideal para usted que se incluya juegos educativos para impartir conocimientos nuevos?

**Tabla 11**

*Juegos educativos para impartir conocimientos nuevos*

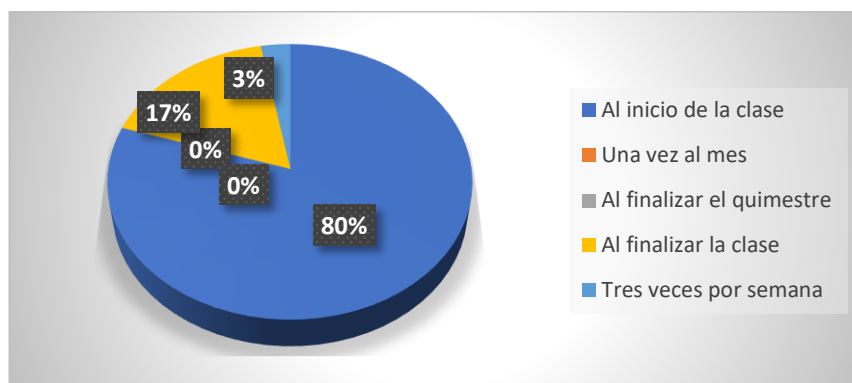
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Al inicio de la clase	56	80%
Una vez al mes	0	0%
Al finalizar el quimestre	0	0%
Al finalizar la clase	12	17%
Tres veces por semana	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 10**

*Juegos educativos para impartir conocimientos nuevos*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que representan el 100% de la población se obtuvieron los siguientes resultados, el 80% expresan al inicio de la clase sería ideal emplear juegos educativos para impartir conocimientos nuevos, el 17% señalan al finalizar la clase, el 3% afirman tres veces por semana.

**Interpretación:** Por consiguiente más de la mitad de los estudiantes mencionan al inicio de la clase que los docentes utilizan los juegos educativos como estrategia para impartir conocimientos nuevos. Por lo cual es importante estimular el interés por aprender mediante actividades que fomenten o estimulen el aprendizaje de manera simple y lúdica.

**Pregunta 8.** ¿La aplicación frecuente de juegos y dinámicas por el docente facilita la concentración en la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 12**

*Aplicación de juegos y dinámicas facilita la concentración de Estudios Sociales*

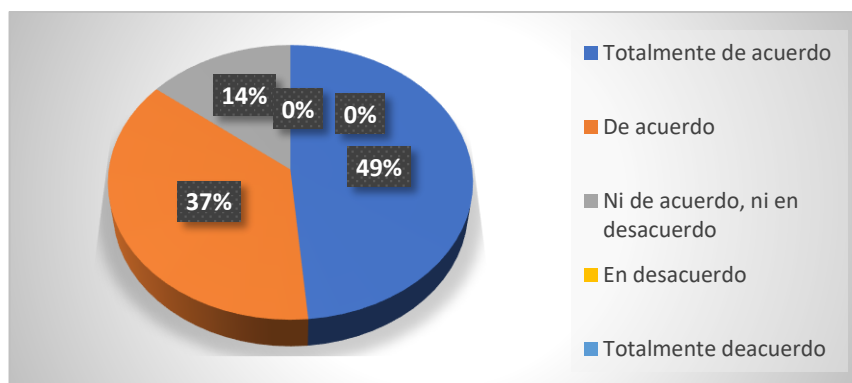
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	34	49%
De acuerdo	26	37%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	14%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 11**

*Aplicación de juego y dinámicas facilitando la concentración de Estudios Sociales*



**Fuente:** encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, el 49% están totalmente de acuerdo que se aplique frecuentemente juegos y dinámicas para la concentración en la materia de Estudios Sociales, el 37% están de acuerdo, el 14% señalan ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

**Interpretación:** Según los resultados obtenidos los estudiantes mencionan que los docentes emplean juegos y dinámicas para que se mantengan concentrados, es por ello que debe utilizarse la lúdica frecuentemente, sin embargo existen alumnos que consideran que falta implementar dinámicas y juegos en las aulas de clases.



**Pregunta 9.** ¿Usted se siente motivado e interesado por aprender la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 13**

*Motivación por aprender la asignatura de Estudios Sociales*

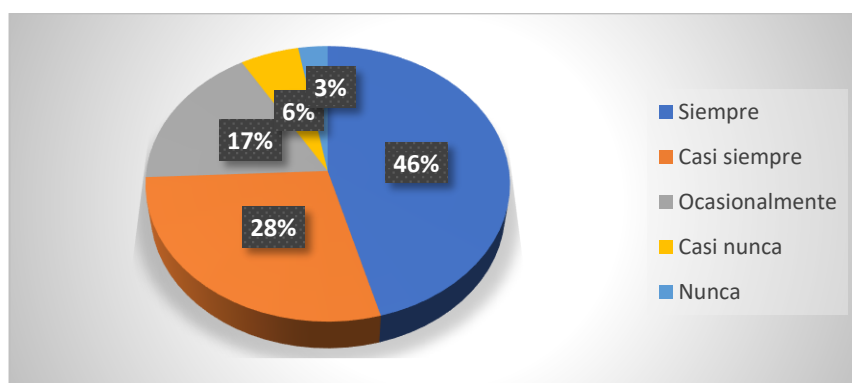
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	46%
Casi siempre	20	29%
Ocasionalmente	12	17%
Casi nunca	4	6%
Nunca	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 12**

*Motivación por aprender la asignatura de Estudios Sociales*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes que representan el 100%, el 46% respondieron siempre estar motivados e interesados por aprender Estudios Sociales, el 29 % manifestaron casi siempre, el 17 % explican que ocasionalmente, el 6% deducen que casi nunca y finalmente el 3% respondió nunca.

**Interpretación:** Por lo tanto, un gran parte de estudiantes han respondido que su docente hace dinámicas en clase generando la atención por aprender, es por ello que, es necesario la implementación de diferentes actividades lúdicas para despertar su interés y capacidad de retener la información impartida por el educador.

**Pregunta 10.** ¿Usted realiza trabajos grupales para el aprendizaje de Estudios Sociales?

**Tabla 14**

*Trabajos grupales*

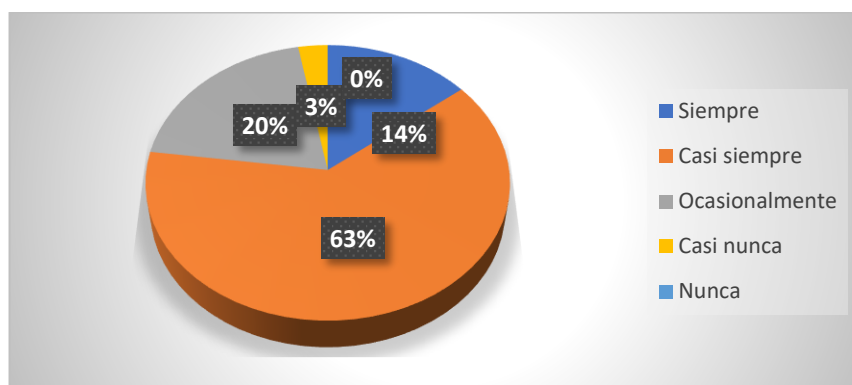
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	14%
Casi siempre	44	63%
Ocasionalmente	14	20%
Casi nunca	2	3%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 13**

*Trabajos grupales*



**Fuente:** encuestas a estudiantes de cuarto grado

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que representa el 100%, el 63% manifiestan que casi siempre se realiza trabajos grupales en la hora de clases de Estudios Sociales, el 20 % menciona ocasionalmente, el 14 % señalan siempre, el 3% seleccionan casi nunca.

**Interpretación:** De acuerdo con la información recopilada un alto porcentaje de estudiantes manifiestan realizar trabajos grupales en la clase de Estudios Sociales. Por lo tanto, es comprensible que los docentes sean conscientes de la utilidad de estrategias lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales.

**Pregunta 11.** ¿Cree usted que aprende significativamente Estudios Sociales con el uso de maquetas, brújula, globo terráqueo y mapas?

**Tabla 15**

*Aprende significativamente con el uso de maquetas, brújula y mapas*

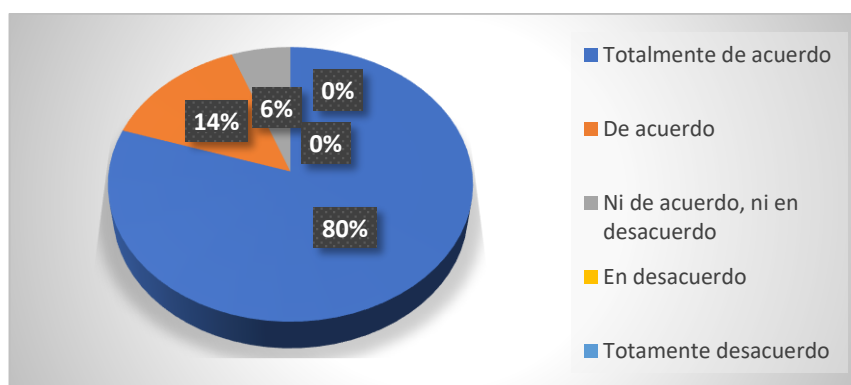
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	56	80%
De acuerdo	10	14%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	4	6%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 14**

*Aprendizaje significativo con el uso de maquetas, brújula y mapas*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes encuestados que corresponde el 100%, el 80% señalan que están totalmente de acuerdo que aprendan significativamente con el uso de maquetas, globo terráqueo y mapas, el 14% manifiesta estar de acuerdo, el 6% menciona ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

**Interpretación:** De acuerdo con la información recopilada más de la mitad de encuestados mencionaron que aprenden significativamente con el uso de material didáctico estos son elementos que los docentes utilizan como medio para facilitar y orientar el aprendizaje de los estudiantes.

**Pregunta 12.** ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es importante en la educación?

**Tabla 16**

*El aprendizaje significativo es importante en la educación*

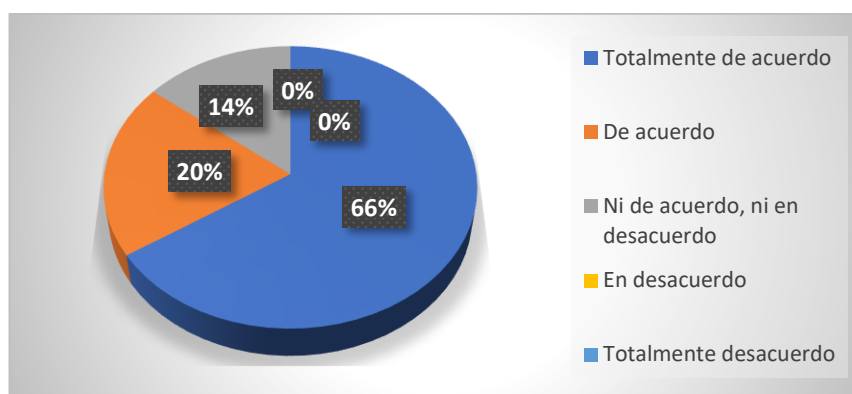
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	46	66%
De acuerdo	14	20%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	14%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuestas a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 15**

*Aprendizaje significativo es importante en la educación*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes de cuarto grado.

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 70 estudiantes que representan el 100%, el 66% respondieron que están totalmente de acuerdo que el aprendizaje significativo es importante en la educación, el 14 % manifestaron de acuerdo, el 10% explican ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

**Interpretación:** Es evidente que un porcentaje alto de estudiantes están totalmente de acuerdo que se trabaje promoviendo el aprendizaje significativo dicho de otra manera son los conocimientos previos de los alumnos, es importante destacar una participación activa, sin duda van adquirir nuevos conocimientos de forma eficaz mediante la utilización de material didáctico.

### 3.2. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

#### ENCUESTA A LOS DOCENTES

**Pregunta 1.** ¿Aplica estrategias participativas en la construcción de conocimientos de Estudios Sociales?

**Tabla 17**

*Estrategias participativas en la construcción de conocimientos*

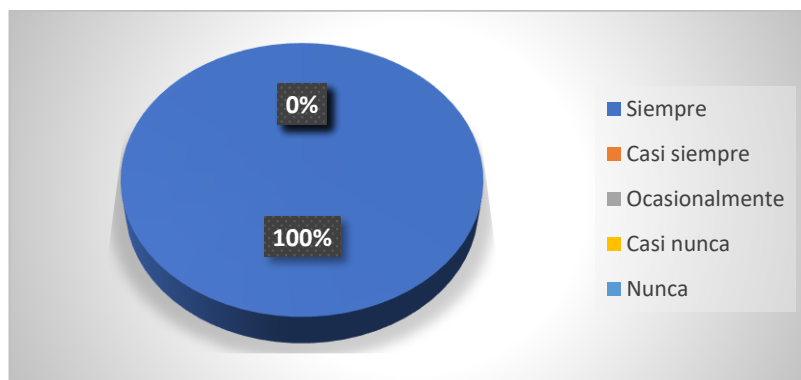
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	100%
Casi siempre	0	0%
Ocasionalmente	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 16**

*Estrategias participativas en la construcción de conocimientos*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 100% afirman siempre utilizar estrategias participativas en la construcción de conocimientos de Estudios Sociales.

**Interpretación:** Los resultados obtenidos de los docentes encuestados manifiestan que siempre aplican estrategias participativas en los momentos didácticos de la clase, así por ejemplo, al inicio el uso frecuente de dinámicas que tiene como objetivo la construcción de conocimientos generar participación y motivación.

**Pregunta 2.** ¿Con qué frecuencia emplea estrategias lúdicas en las horas de clases de la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 18**

*Empleo estrategias lúdicas en las horas de clases de Estudios Sociales*

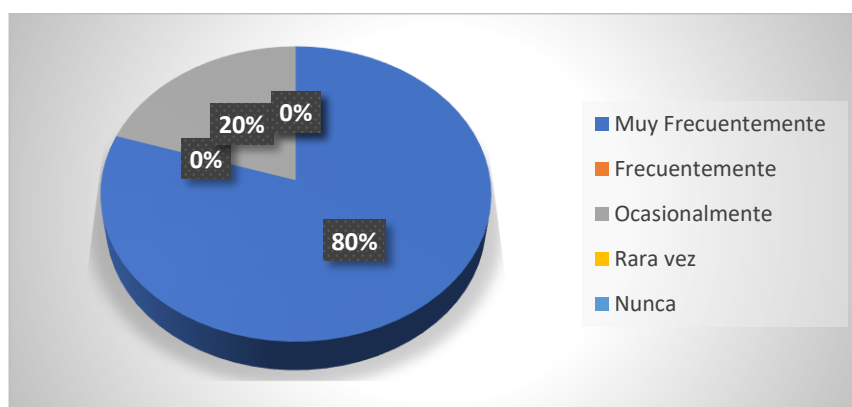
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy Frecuentemente	4	80%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	1	20%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 17**

*Emplea estrategias lúdicas en las horas de clases de Estudios Sociales*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 80% mencionan muy frecuentemente emplear estrategias lúdicas en las horas de clases de la asignatura de Estudios Sociales, el 20% manifiestan ocasionalmente.

**Interpretación:** Se evidenció un porcentaje alto de docentes que indican utilizar muy frecuentemente las estrategias lúdicas en las horas de Estudios Sociales ciertamente les ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje dejando atrás el modelo educativo tradicional. Por lo cual sus clases son más dinámicas y los estudiantes están motivados por aprender la materia.

**Pregunta 3.** ¿Para el desarrollo de las estrategias utiliza recursos didácticos al momento de explicar los temas de Estudios Sociales?

**Tabla 19**

*Recursos didácticos al momento de explicar temas de Estudios Sociales*

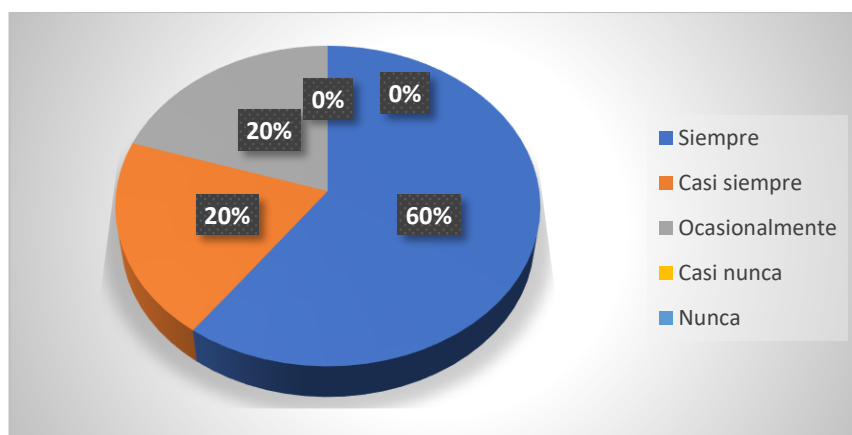
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	60%
Casi siempre	1	20%
Ocasionalmente	1	20%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docente de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 18**

*Recursos didácticos al momento de explicar temas de Estudios Sociales*



**Fuente:** Encuesta a docentes de las Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 60% afirman siempre manejar recursos didácticos al momento de explicar temas de Estudios Sociales, el 20% manifiestan que casi siempre y ocasionalmente.

**Interpretación:** Se evidenció un porcentaje alto de docentes dicen utilizar siempre recursos didácticos ya que le ayudan a explicar de mejor manera la temática para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno mediante mapas, el texto del Ministerio de Educación y la elaboración de maquetas.

**Pregunta 4.** ¿Usted como docente con qué frecuencia utiliza dinámicas y juegos en el desarrollo de las actividades académicas en sus estudiantes?

**Tabla 20**

*Dinámicas y el juego en el desarrollo de las actividades académicas*

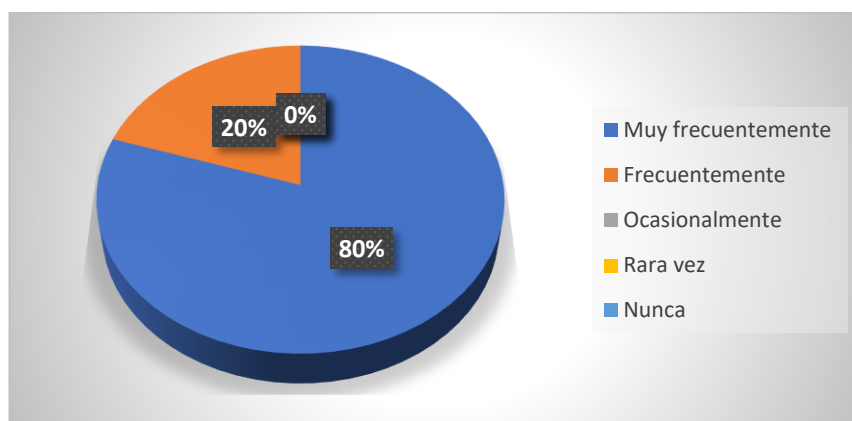
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	4	80%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	0	0%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Figura 19**

*Didácticas y el juego en el desarrollo de las actividades académicas*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 80% afirman aplicar muy frecuentemente dinámicas y el juego en las actividades académicas, el 20% manifiesta frecuentemente.

**Interpretación:** Se evidenció un porcentaje alto de docentes indican utilizar muy frecuentemente dinámicas al iniciar el nuevo contenido permitiendo que los estudiantes estén motivados, participativos despertado la curiosidad generando concentración en la asignatura de Estudios Sociales y los alumnos estén prestos para aprender nuevos aprendizajes.



**Pregunta 5.** Señale los tipos de beneficios que ofrece la lúdica como estrategia de enseñanza en sus estudiantes.

**Tabla 21**

*Beneficio que ofrece la lúdica como estrategia de enseñanza*

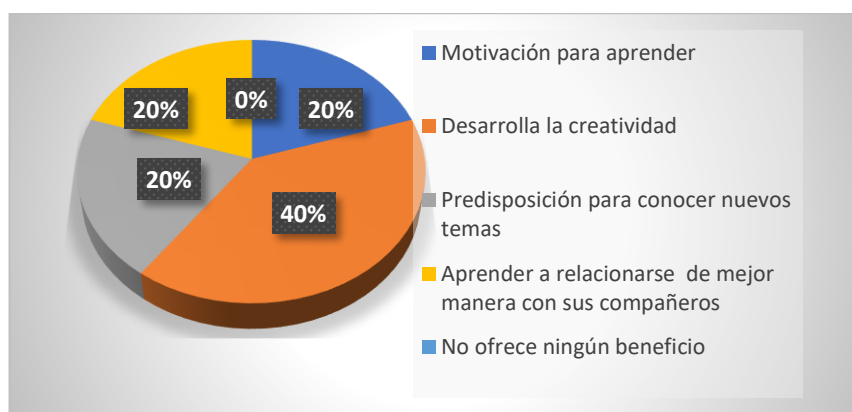
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Motivación para aprender	1	20%
Desarrolla la creatividad	2	40%
Predisposición para conocer nuevos temas	1	20%
Aprender a relacionarse de mejor manera con sus compañeros	1	20%
No ofrece ningún beneficio	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 20**

*Beneficio que ofrece la lúdica como estrategia de enseñanza*



**Fuente:** Encuesta a docente de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 40% manifiestan que desarrollan la creatividad, el 20% expresan predisposición para conocer nuevos temas, también resaltan que este porcentaje es igual tanto para motivación para aprender y aprender a relacionarse de mejor manera con sus compañeros.

**Interpretación:** Se evidenció un porcentaje alto de docentes que señalan el beneficio que le ofrece aplicar juegos en las horas de clases con sus estudiantes, les genera la creatividad desarrollando capacidad para pensar encontrar nuevas soluciones y generar ideas. Por otro lado un bajo porcentaje mencionó que les produce motivación para que se relación de mejor manera con sus compañeros.

**Pregunta 6.** ¿Considera usted importante que se utilicen las estrategias lúdicas con sus estudiantes como medio de aprendizaje para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales?

**Tabla 22**

*Importancia de utilizar estrategias lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales*

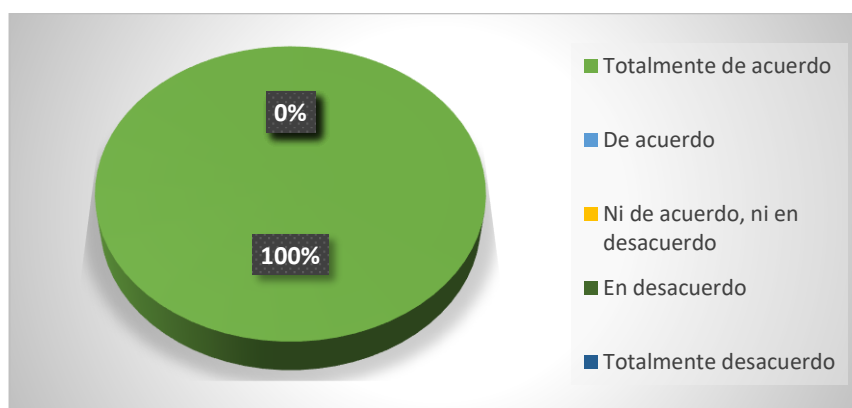
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Figura 21**

*Importancia de utilizar lúdica en la enseñanza de Estudios Sociales*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 100% contestan estar totalmente de acuerdo emplear las estrategias lúdicas como medio de aprendizaje para mejorar la enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales.

**Interpretación:** Se evidenció que los docentes señalan estar totalmente de acuerdo que es importante desarrollar estrategias lúdicas con sus estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dando a notar que son estimulados, motivados de una manera diferente haciendo de ellos capaces de procesar y comprender información que reciben en clases.

**Pregunta 7.** ¿Usted como docente cada cuánto tiempo incluye juegos educativos en la construcción de conocimientos nuevos?

**Tabla 23**

*Juegos educativos en la construcción de conocimientos nuevos*

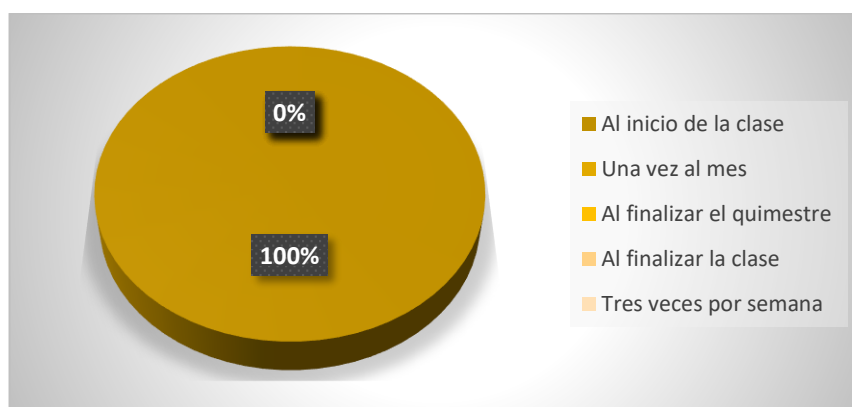
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Al inicio de la clase	5	100%
Una vez al mes	0	0%
Al finalizar el quimestre	0	0%
Al finalizar la clase	0	0%
Tres veces por semana	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Figura 22**

*Juegos Educativos en la construcción de conocimientos*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 100% contestan incluir juegos educativos al inicio de la clase en la construcción de conocimientos nuevos.

**Interpretación:** Se evidenció que utilizar los juegos educativos al inicio de clase sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales. A través del juego, les permite potenciar su imaginación, explorar el medio en el que se desenvuelve, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad y facilita el esfuerzo para hacer propios los conocimientos de manera más significativa.

**Pregunta 8.** ¿Influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 24**

*Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo*

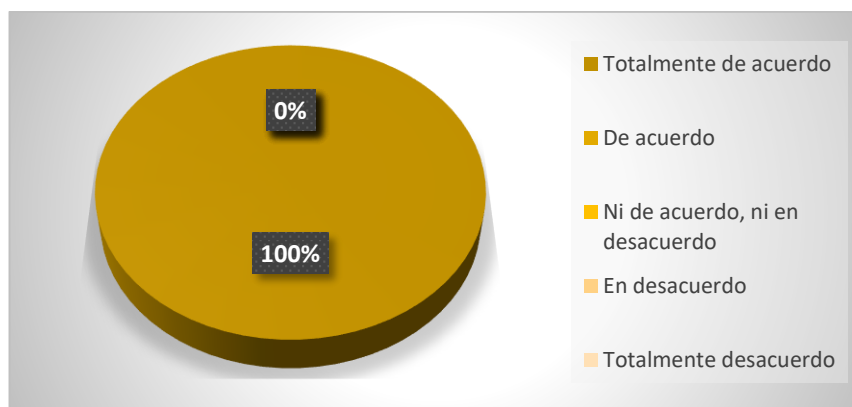
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Figura 23**

*Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representa el 100%, el 100% manifiestan estar totalmente de acuerdo que influye en los estudiantes la aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales.

**Interpretación:** Se evidenció que influye el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales, puesto que los docentes deben emplear frecuentemente como base el juego creando un clima más relajado en el aula. Por lo cual el niño aprende, y es capaz de aplicar en nuevas situaciones el conocimiento adquirido.

**Pregunta 9.** ¿Los estudiantes se han sentido motivados e interesados por aprender la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 25**

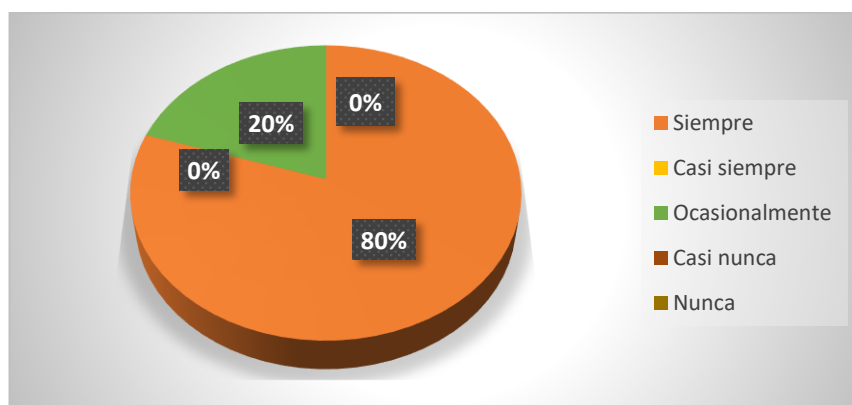
*Motivación por aprender la asignatura de Estudios Sociales*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	80%
Casi siempre	0	0%
Ocasionalmente	1	20%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”  
**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Figura 24**

*Motivación por aprender la asignatura de Estudios Sociales*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”  
**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 80% manifiesta que los estudiantes siempre se han sentido motivados e interesados en aprender la materia de Estudios Sociales, el 20% expresan ocasionalmente.

**Interpretación:** En base a los datos obtenidos un porcentaje alto de docentes mencionan que sus estudiantes siempre están motivados en sus clases debido a que se usa frecuentemente dinámicas, es decir generando la participación activa y desarrollando en los alumnos habilidades de análisis, síntesis y opiniones.

**Pregunta 10.** ¿Considera usted que las estrategias lúdicas empleadas en las horas de clases de Estudios Sociales le han ayudado a reforzar el aprendizaje significativo de sus estudiantes?

**Tabla 26**

*Estrategias lúdicas empleadas refuerzan el aprendizaje significativo*

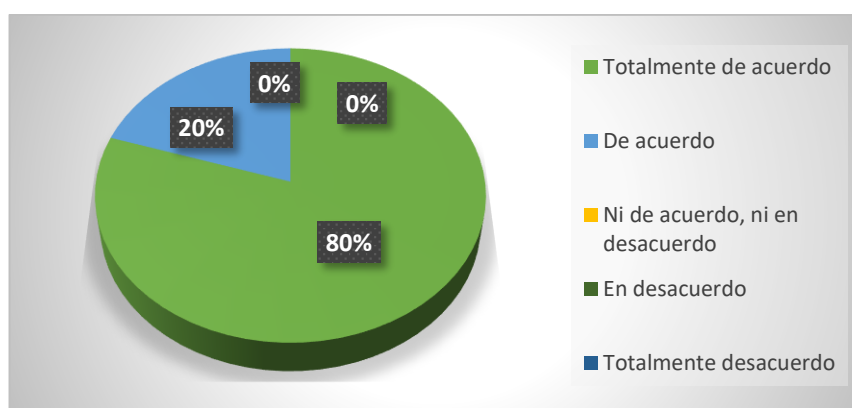
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	80%
De acuerdo	1	20%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado de:** Beltrán (2023)

**Figura 25**

*Estrategias lúdicas empleadas refuerzan el aprendizaje significativo*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestado que representa el 100%, el 80% contestan estar totalmente de acuerdo que la aplicación de estrategias lúdicas le ha ayudado a reforzar el aprendizaje significativo en las horas de clases de la asignatura de Estudios Sociales, el 20% manifiesta estar de acuerdo.

**Interpretación:** Se evidenció un porcentaje alto de docentes que mencionan estar totalmente de acuerdo que se desarrolle estrategias para que se generen aprendizajes significativos en sus estudiantes. Para ello es fundamental conectar el conocimiento previo con el nuevo hacerle partícipes, permitirle que juegue con sus conocimientos y contenidos.

**Pregunta 11.** ¿Usted como docente considera que los estudiantes aprenden significativamente con el uso de material didáctico?

**Tabla 27**

*Aprender significativamente con el uso de material didáctico*

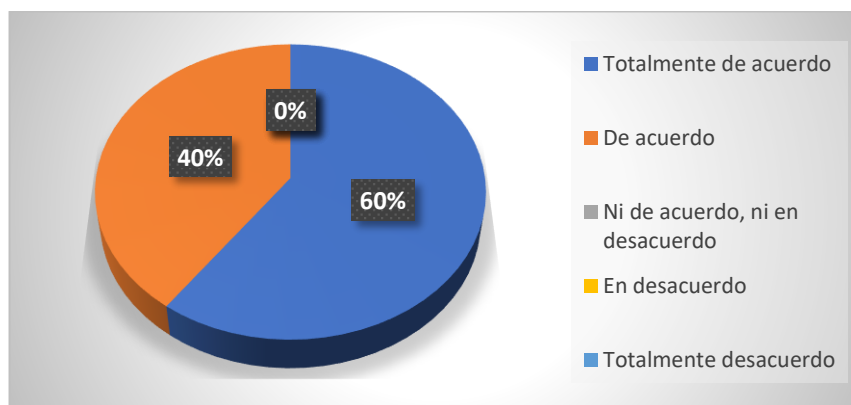
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	60%
De acuerdo	2	40%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 26**

*Aprendizaje significativamente con el uso de material didáctico*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 60% mencionan estar totalmente de acuerdo emplear material didáctico en el aula, es de gran ayuda que los estudiantes aprenden significativamente, el 40 % expresan estar de acuerdo.

**Interpretación:** Se evidenció un porcentaje alto de docentes que manifiestan estar totalmente de acuerdo que se use material didáctico puesto que proporcionan experiencia en los educandos siendo una herramienta eficaz de manera que facilita la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

**Pregunta 12.** ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es importante en el contexto educativo?

**Tabla 28**

*Importancia del aprendizaje significativo en el contexto educativo*

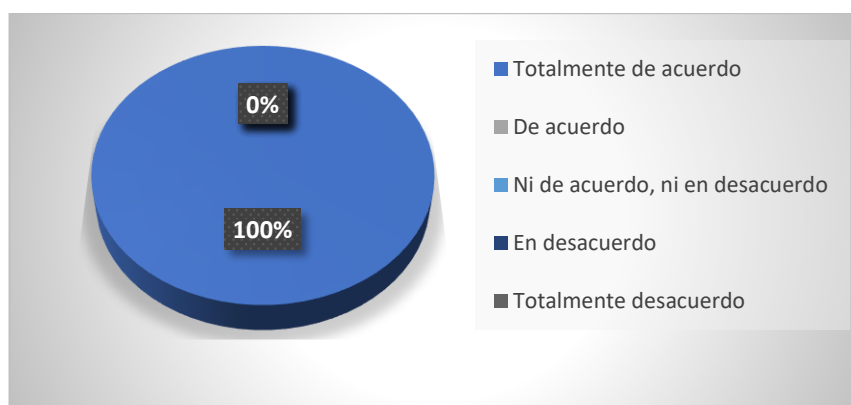
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Figura 27**

*Importancia del aprendizaje significativo en el contexto educativo*



**Fuente:** Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

**Elaborado por:** Beltrán (2023)

**Análisis:** De un total de 5 docentes encuestados que representan el 100%, el 100% contestan estar totalmente de acuerdo que el aprendizaje significativo es importante en el contexto educativo.

**Interpretación:** Se evidenció un porcentaje alto de docentes que mencionan estar totalmente de acuerdo que, es importante el aprendizaje significativo dentro de la asignatura de Estudios Sociales porque ayuda a actualizar conocimientos, estimula la curiosidad de los estudiantes por su entorno. Es decir lo pone en relación con la realidad social en que se hallan inmersos.



### **3.3. Discusión de Resultados**

Las estrategias lúdicas fundamentadas en el juego facilita el desarrollo de habilidades y destrezas en donde se combina lo cognitivo con lo afectivo, así también emocional, que al ser guiadas por los docentes contribuye a elevar el nivel de motivación de los estudiantes por la signatura de Estudios Sociales, favoreciendo su creatividad logrando en si un desarrollo intelectual permitido generar un aprendizaje significativo mediante el disfrute del juego y este se convierte en un compromiso que debe ser asumido por los docentes.

Según los resultados obtenidos en el trabajo de titulación, se deduce que el 34 % de los estudiantes mencionan que rara vez es utiliza las estrategias lúdicas en las horas de la asignatura de Estudios Sociales, por tal motivo deben utilizar frecuentemente la lúdica en el aula de clase para mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que los docentes deben contar con estrategias innovadoras de enseñanza y a su vez los estudiantes adquieran un aprendizaje que además de propiciarles entretenimiento despierta su interés, curiosidad por aprender y participar activamente. Para dar sustentó a la respuesta Paredes (2020) en su trajo de investigación sostiene que, es necesario que los docentes aplique continuamente actividades lúdicas como base el juego al momento de explicar temas de la asignatura pudiendo así lograr que los estudiantes se sientan emocionados y no se cansen pronto, al mismo tiempo generar agrado por la materia de Estudios Sociales.

De los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a estudiantes de cuarto grado paralelos A y B, el 49% de los encuestados mencionan estar totalmente de acuerdo en la aplicación frecuente de juego y dinámicas dado que facilita la concentración y estarían motivados en aprender. Por consiguiente los educadores deberán implementar juegos y dinámicas en clases, siendo necesario que el educador disponga un espacio y tiempo adecuado para dichas actividades, preferiblemente antes de iniciar las clases con el fin de estimular la capacidad cognitiva en sus alumnos y así ellos logren captar de mejor manera la información dada por el docente. La investigación de Rosero (2019) da a conocer, que el juego puede favorecer la autonomía, la toma de decisiones mejora la relación docente-estudiante y con sus pares porque se evitará la educación tradicional en donde la autoridad del docente no puede ser cuestiona, así mismo

ayudar a establecer vínculos más afectivos con los espacios dónde se desarrollan, como son las instituciones educativas.

En los resultados obtenidos, se ha podido corroborar que los estudiantes de cuarto grado de Educación Básica siempre se sienten motivados e interesados por aprender la materia de Estudios Sociales, para lo cual los docentes deben planificar estrategias innovadoras que permita salir de la rutina. De cierto modo hay un porcentaje que casi siempre les agrada aprender la asignatura, por lo cual demuestran estar atentos para participar en clases pero les gustaría que la docente implemente más juegos educativos de manera que aprenden significativamente mediante la lúdica generando placer y socialización. Para corroborar con la investigación Baque y Portilla (2021) destaca que el aprendizaje significativo es una estrategia de enseñanza que surge en la actualidad como solución a los problemas de innovación en la docencia, en los cuales, los educadores han optado por implementar tipos de juegos que les brinda interés por aprender Estudios Sociales de forma más dinámica.

De los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a docentes de cuarto grado de Educación Básica, el 100% manifiestan que las estrategias lúdicas que mejora la enseñanza de Estudios Sociales. Los resultados coinciden la investigación que realizó (Medina y Peña, 2021) destacan la importancia de reconocer el valor formativo del juego dentro de los procesos educativos de los estudiantes produciendo calidez, goce, trabajo en equipo, creatividad e imaginación permite reconocer que los estudiantes tienen sus propios ritmos de trabajo.

Para concluir de los resultados obtenidos existe una totalidad de docentes que consideran que las estrategias lúdicas empleadas en las horas de Estudios Sociales les han ayudado a reforzar en los estudiantes un aprendizaje significativo que les servirá para la vida. Tomando en cuenta que los docentes deben estar en constante capacitación de estrategias lúdicas para desarrollar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En la investigación por Guamán y Gómez (2019) concluye que una de las estrategias para reforzar el aprendizaje, es aplicar material didáctico, ya que propicia la estimulación, interés y destrezas.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- Por medio de las revisiones de diferentes fuentes bibliográficas, se logró llegar a la conclusión que las estrategias lúdicas tiene una incidencia positiva en los estudiantes de Educación Elemental puesto que despierta el interés por participar en un juego didáctico para comprender mejor un tema, además de considerar que la aplicación de dichas estrategias son útiles e importantes en el proceso educativo porque le impulsan al estudiante a poner mayor interés por aprender la asignatura de manera agradable y entretenida, permiten desarrollar habilidades, destrezas pues mejora la relación estudiante-docente sea armónica y dinámica. Por otra parte, la utilización de las estrategias lúdicas en el aula de clases, permite mantener a los estudiantes motivados, docentes capacitados en el uso de estas estrategias, llevando a una clase activa que permita poder construir su propio conocimiento generando un aprendizaje significativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- A través de la aplicación de la encuesta a los estudiantes, se determinó que las estrategias lúdicas más utilizadas por los docentes fueron las dinámicas de grupos con un 40%. Esto indica que a los niños les gusta y les agrada este tipo de dinámicas porque se sienten motivados e interesados por aprender. Por otra parte son primordiales porque el estudiante recibe clases atractivas y se deja atrás la educación tradicionalista, convirtiéndose en un aprendizaje constructivista que busca que el mismo alumno construya su propio conocimiento a partir de las enseñanzas previas.
- Se obtuvo que las estrategias lúdicas ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje porque les permiten mejorar y desarrollar sus destrezas, habilidades tanto a docentes como estudiantes. Por lo tanto mediante la aplicación de la encuesta se pudo identificar que existe un alto nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes que supera el 80%, con el uso frecuente de material didáctico estos

son elementos que los educadores utilizan como medio para facilitar y orientar el aprendizaje, a través del desarrollo de competencias y mejorar la calidad de educación de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Se sugiere la capacitación de los docentes sobre las estrategias lúdicas, para ser aplicado en el proceso educativo, de manera que se desarrolle la motivación, habilidades comunicativas, fomentando el interés por aprender y mejorando la concentración de los estudiantes no solo en la asignatura de Estudios Sociales sino en las diferentes áreas del conocimiento con el fin de generar un aprendizaje significativo.
- Se recomienda profundizar en las investigaciones sobre estrategias lúdicas en diferentes fuentes bibliográficas y documentales que permitan a futuros investigadores adentrarse más en el tema ratificando la importancia que tiene el uso de la lúdica en el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales y los beneficios que ofrece al docente las nuevas formas de enseñanza mediante una práctica pedagógica diferente que les permite desarrollarse en el ambiente que los rodea.
- Es necesario que los docentes motiven a sus estudiantes a que puedan aprender a través de este sistema de estrategias lúdicas, que los docentes puedan fomentar el compromiso en sus alumnos para aprender, verificando antes los temas a tratarse para que así puedan iniciar las actividades académicas a través de juegos y dinámicas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcides, A. (2007). *Las Estrategias*. Quito - Ecuador: PRINTED IN ECUADOR
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitiva*. México DF: Trillas.
- Ausubel, D. (2000). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Ausubel, D. (1980). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas .
- Ávila-Sánchez, D., Costa-Samaniego C., Efraín-Macao, J. & Charchabal-Pérez, D. (2018). Estrategias metodológicas colaborativas para mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado en el Ecuador Olimpia. *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*.15(50)
- Baque, G., y Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Ciencias de la educación*, (6) ,75-86. Obtenido de: <http://dspace.opengeek.cl/bitstream/handle/uvsc/2030/2632-14045-4-PB%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, S., y Guzmán, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*,1(58) 83-102. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>
- Chimbo, J. (2022). *Impacto de las estrategias metodológicas lúdicas en la comprensión lectora de las y los niños de 8 años en la Institución Educativa “Merlui” en el sector del Beaterio, periodo agosto 2022* (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Díaz, A, F, & Hernández, R.G. (1999). *Constructivismo y aprendizaje significativo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. 13-133, México: Mc Graw Hill.
- García, J. (2007). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE*:. España: Universidad Politécnica Valencia (España).

- Guamán, V., Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Revista Conrado*, 15(69), 218-223. Obtenido de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-218.pdf>
- Pietro, J. P. (2020). Estrategias de enseñanza-aprendizaje. En J. P. Heredia. Mexico: Pearson educación.
- Herrera, R. (15 de septiembre 2021). Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de: <C:/Users/pc.v/Downloads/1448-8019-2-PB.pdf>
- Medina, S., y Peña, M. (2021). *El juego y la lúdicas como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill*. Bogotá: Departamento de Educación.
- Mordano, M. (2018). *Estrategias didáctica*. Venezuela: Urbano.
- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivo de las ciencias de la educación*, 1(34)12-29.
- Rivera, J. L. (2004). EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. *REVISTA DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA*, 3-6.
- Ordoñez, C., Mohedano, A. (2019). EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO COMO BASE DE LAS METODOLOGÍAS INNOVADORAS. *Revista Educativa Hekademos*, 18-30.
- Pamplona, J., Cuesta, J.C. y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. DOI: <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/eleuthera/article/view/2221>
- Peralta Lara, D.C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. Obtenido de: <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Pérez, A. E. (8 de noviembre de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de Universidad Espiritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,y%20corporal%2C%20y%20el%20desarrollo>

- Putton, G. M. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la Educación Infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 114-125.
- Quintanilla, N. Z. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Revista De Educación*, 143–157.
- Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19 (19) ,78-95. Obtenido de:  
<http://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/198/181>
- Quiñonez, J. C. (2018). *Incidencias de las estrategias metodológicas en la calidad del aprendizaje significativo, en los estudiantes del 9° año de Básica en la asignatura de Estudios Sociales del colegio Unidad Educativa Carlos Estrellas Avilés, Distrito 3, provincia del Guayas* ( tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil.
- Riquelme, M. (6 de noviembre de 2022). *Estrategias metodológicas*. Obtenido de Web y Empresas: <https://www.webyempresas.com/estrategias-metodologicas/>
- Roa, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí* 10 (3), 63-75. Obtenido de: <https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/11608/13465>
- Rosero, V. (2020). *Actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Honduras” de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020-2021* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato.
- Sarmiento, M. S. (2007). *La enseñanza de las Matemáticas y las NTIC. una estrategia de formación permanente*. Obtenido de:  
[https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TEISIS\\_CAPITULO\\_2.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TEISIS_CAPITULO_2.pdf)
- UNICEF. (2018). *Aprendizajes a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Vallejo, C. V. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio metaanalítico. *Revista Innova Educación*, 52-64.

Verónica Jacqueline Guamán Gómez, R. V. (2 de septiembre de 2019). *El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica*.

Obtenido de Scielo:

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400218](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400218)

Weitzman, J. (5 de noviembre de 2022). *Estrategias Metodológicas*. Obtenido de EDUCREA ÁREA DIDÁCTICA: <https://educrea.cl/estrategias-metodologicas/#:~:text=Entre%20ellas%20se%20pueden%20mencionar,La%20lluvia%20de%20ideas>.



## ANEXOS

### Anexo 1. Carta de compromiso de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”

#### CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 28/10/2022

Doctor  
Marcelo Núñez  
Presidente  
Unidad de Titulación  
Carrera de Educación Básica  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente.

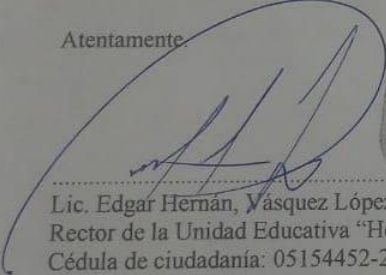
De mi consideración:

Yo, Lic. Edgar Hernán, Vásquez López, Mgs, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: “Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura Ciencias Sociales, en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel de la ciudad de Latacunga” propuesto por la señorita Beltrán Herrera Mayra Elizabeth, portador de la cédula de ciudadanía N° 050348994-0, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente

  
Lic. Edgar Hernán, Vásquez López, Mgs  
Rector de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”  
Cédula de ciudadanía: 05154452-2  
N° teléfono convencional: 03238-5285  
N° teléfono celular: 0987031975  
Correo electrónico: [vedgarhernan@live.com](mailto:vedgarhernan@live.com)



## Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos: Encuesta aplicada a los estudiantes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES**



**OBJETIVO:** Recolectar información referente a las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”, de la ciudad de Latacunga.

### INTRUCCIONES:

- Lea detenidamente cada una de las preguntas.
- Marque con una X en el casillero que considere usted correcto.
- Contestar esta encuesta con sinceridad ya que la información servirá para el desarrollo de un trabajo de investigación.

### CUESTIONARIO

1. **¿El docente qué tipo de actividad de apoyo utiliza en la construcción de conocimientos de Estudios Sociales?**

- |                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| Juegos educativos  | <input type="checkbox"/> |
| Dinámicas de grupo | <input type="checkbox"/> |
| Dramatización      | <input type="checkbox"/> |
| Juego de mesa      | <input type="checkbox"/> |
| Ninguna            | <input type="checkbox"/> |

2. **¿Su docente con qué frecuencia emplea el juego en las horas de clase de la asignatura de Estudios Sociales?**

- |                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| Muy frecuentemente | <input type="checkbox"/> |
| Frecuentemente     | <input type="checkbox"/> |
| Ocasionalmente     | <input type="checkbox"/> |
| Rara vez           | <input type="checkbox"/> |
| Nunca              | <input type="checkbox"/> |

**3. ¿Para el desarrollo de las estrategias el docente utiliza el texto, mapas, organizadores gráficos, videos, elaboración de maquetas al momento de explicar los temas de Estudios Sociales?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

**4. ¿El docente utiliza dinámicas y juegos en el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

**5. Señale los tipos de beneficios que ofrece el juego como estrategia de aprendizaje**

- Motivación para aprender
- Desarrolla la creatividad
- Predisposición para conocer nuevos temas
- Aprender a relacionarse de mejor manera con sus compañeros
- No ofrece ningún beneficio

**6. ¿Con qué frecuencia el docente utiliza el juego como medio de aprendizaje para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Rara vez
- Nunca

**7. ¿Cada cuánto tiempo sería ideal para usted que se incluya juegos educativos para impartir conocimientos nuevos?**

- Al inicio de la clase
- Una vez al mes
- Al finalizar el quimestre
- Al finalizar la clase
- Tres veces por semana

**8. ¿La aplicación frecuente de juegos y dinámicas por el docente facilita la concentración en la asignatura de Estudios Sociales?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

**9. ¿Usted se siente motivado e interesado por aprender la asignatura de Estudios Sociales?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

**10. ¿Usted realiza trabajos grupales para el aprendizaje de Estudios Sociales?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

**11. ¿Cree usted que aprende significativamente Estudios Sociales con el uso de maquetas, brújula, globo terráqueo y mapas?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente desacuerdo

**12. ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es importante en la educación?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente desacuerdo

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

### Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos: Encuesta aplicada a los docentes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES**



**OBJETIVO:** Recolectar información referente a las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel”, de la ciudad de Latacunga.

**INTRUCCIONES:**

- Lea detenidamente cada una de las preguntas.
- Marque con una X en el casillero que considere usted correcto.
- Contestar esta encuesta con sinceridad ya que la información servirá para el desarrollo de un trabajo de investigación.

**CUESTIONARIO**

**1. ¿Aplica estrategias participativas en la construcción de conocimientos de Estudios Sociales?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

**2. ¿Con qué frecuencia emplea estrategias lúdicas en las horas de clases de la asignatura de Estudios Sociales?**

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Rara vez
- Nunca

**3. ¿Para el desarrollo de las estrategias utiliza recursos didácticos al momento de explicar los temas de Estudios Sociales?**

Siempre

Casi siempre

Ocasionalmente

Casi nunca

Nunca

**4. ¿Usted como docente con qué frecuencia utiliza dinámicas y juegos en el desarrollo de las actividades académicas en sus estudiantes?**

Muy frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Rara vez

Nunca

**5. Señale los tipos de beneficios que ofrece la lúdica como estrategia de enseñanza en sus estudiantes.**

Motivación para aprender

Desarrolla la creatividad

Predisposición para conocer nuevos temas

Aprender a relacionarse de mejor manera con sus compañeros

No ofrece ningún beneficio

**6. ¿Considera usted importante que se utilicen las estrategias lúdicas con sus estudiantes como medio de aprendizaje para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente desacuerdo

**7. ¿Usted como docente cada cuánto tiempo incluye juegos educativos en la construcción de conocimientos nuevos?**

- Al inicio de la clase
- Una vez al mes
- Al finalizar la clase
- En desacuerdo
- Tres veces por semana

**8. ¿Influye la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

**9. ¿Los estudiantes se han sentido motivados e interesados por aprender asignatura de Estudios Sociales?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

**10. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas empleadas en las horas de clases de Estudios Sociales le han ayudado a reforzar el aprendizaje significativo de sus estudiantes?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente desacuerdo



**11. ¿Usted como docente considera que los estudiantes aprenden significativamente con el uso de material didáctico?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

**12. ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es importante en el contexto educativo?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

## Anexo 4. Validación de instrumentos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUAMANAS Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**



**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y**  
**RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

### 1. Datos del validador:

<b>Nombres y apellidos:</b> Raúl Yungán Yungán
<b>Grado académico (área):</b> Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa
<b>Años de experiencia:</b> 25 años

### 2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES, DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA HERMANO MIGUEL, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA", emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA:** Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	✓				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	✓				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	✓				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	✓				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	✓				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	✓				

RAUL YUNGAN  
YUNGAN

Firmado digitalmente por  
RAUL YUNGAN YUNGAN  
Fecha: 2023.01.03  
16:45:28 -05'00'

**VALIDADOR**

**Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.**

**CC: 0602293482**